SHINCHŌ YŪSHA | ODA CINNAMON NOBUNAGA | HANAKO-KUN | NIOH 2 | JAPÁN PUNK

MONDO 問答

JAPAN IS HERE

NYOMOZÁS A TUDATALATTIBAN

ID:INVADED

AZ UTOLSÓ DIGIVÁLTOZÁS

DIGIMON ADVENTURE – LAST EVOLUTION KIZUNA

MOSDÓBA ZÁRT SZELLEM

JIBAKU SHŌNEN HANAKO-KUN

©Nintendo-Creatures-GAME FREAK inc./Tokyo-ShoPro-JR Kikaku ©Pokémon

ポケットモンスター

KYOKŌ SUIRI | BLACK WIDOW | DOOM
HIDEGHÁBORÚS JAPÁN | WATASE YUU
NI NO KUNI | YOSUGA NO SORA | KARD

XIV. évf. 2. szám / Április
890 Ft
9 771788 953703 20004 >
2020/04

MEGRENDELED, HÁZHOZ JÖN!
ENNYIKE.

Új előfizetési díjak 2020. januártól:

6 Mondo magazin
EGYÉVES ELŐFIZETÉS
5000 Ft

12 Mondo magazin
KÉTÉVES ELŐFIZETÉS
10000 Ft

...és mindig pontosan megkapod a Mondo magazinod!

Részletek és megrendelés:
mondoweb.hu >>>
ELŐFIZETÉS menüpont

Kéthavi megjelenéssel és belföldi postai terjesztéssel értendő.

MONDO ONLINE

mondoweb.hu
HIVATALOS HONLAP: HÍREK, ONLINE ELŐFIZETÉSI LEHETŐSÉG, AKCIÓK, NYEREMÉNYJÁTÉKOK!

facebook.com/MondoMagazin
NAPI KÉRDÉSEK ÉS FRISS INFÓK NYUFI-KUNTÓL, KREATÍV TARTALMAK, RENDEZVÉNYEK, PEZSGŐ KÖZÖSSÉG! TÖBB MINT 65.000 MONDO-RAJONGÓ NEM TÉVEDHET!

youtube.com/Mondocon
A MONDOCON ÉS A MONDOGAMES RENDEZVÉNYEK, VALAMINT A MONDO MAGAZIN HIVATALOS CSATORNÁJA. A CONOK LEGJOBB PILLANATAI, INTERJÚK, ÉRDEKESSÉGEK, TESZTEK, KRITIKÁK, AJÁNLÓK.

instagram.com/mondo_hq
KÖVESD TE IS AZ INSTÁNKON KITETT MENŐ SZTORIKAT ÉS FOTÓKAT!

NUMBER ONE ANIME-MANGA-JAPÁN MAGAZIN!

„... Április, ó Április!
Míg tánccal suhansz,
Látogass meg engem is,
Víg, örök suhanc..." (Tóth Árpád)

Tartalom

TÉGED VÁLASZTALAK...!

Pokemon 2
Oda Cinnamon Nobunaga 4
Ni No Kuni 6
Eizōken ni wa Te wo Dasu na 8

Jibaku Shōnen Hanako-kun 10
Shinchō Yūsha 12
Kyokō Suiri 14
Shokugeki no Sōma 4.évad 16
Digimon Adventure – Last Evolution Kizuna 18
Yosuga no Sora 20
Mangaka: Watase Yuu 22
ID:Invaded 24
Tavaszi szezonajánló 26
Marvel rovat 8: Black Widow 28

Thészeusz hajója dorama 30
Ázsiai filmajánló 18 32
Az Élősködők a filmművészet csúcsán 34
Naruto Shippūden - Uzumaki Naruto - Vibration Stars figura 36

A TANULÁS IS LEHET SZÓRAKOZTATÓ

Yamaguchi Yoshiko kalandos élete 38
Japán a hidegháború alatt 40
Az Aum Shinrikyo szekta 42
Yōkai 44
Könyvajánló: A kormányzó halála 2. kötet 67

KREATÍV IDŐTÖLTÉS

Cosplay barkács: Vinyl és flock 46
Képszerkesztés egyszerű eszközökkel 48
Studio Mondo: Linómetszés házilag 50
Studio Mondo extra: Az anime szem a lélek tükre 54

STRESSZOLDÁS ÉS FESZÜLTSÉGLEVEZETÉS

Persona 5 Royal 56
DOOM Eternal 57
One Punch Man: A Hero Nobody Knows 58
Nioh 2 59
Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle 60
My Hero: One's Justice 2 61
DragonBall FigherZ – a teljes 2. szezon 61

A ZENE FELSZABADÍT!

J-Punk: Japán Punk 62
K-Pop: KARD 65
Amai Sound koncertbeszámoló 66

MÁSFÉL MÉTER

Malájzia ízei 68
Amondó 69
Poszterlista 71

MONDO
JAPAN IS HERE

SZERKESZTŐSÉG:
FŐSZERKESZTŐ: Bognár András
LAPIGAZGATÓ: Boros Csaba

Ami még mindig nem a húsvéti nyúl...

SAJTÓ & MÉDIAKAPCSOLATOK:
press@mondocon.hu
SZERKESZTŐ: Markovics Roland, Etlinger Edmond
OLVASÓSZERKESZTŐ: Móricz Dorina
Kiadja a MangaFan Kiadói Kft.
2310 Szigetszentmiklós, Széna utca 16.
Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője

HU ISSN 1788-9537
NYOMDAI KIVITELEZÉS: Ipress Center CE Zrt.
Köszönet Zelnik Péter Zénónak.

A kiadó a hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget; nem kért kéziratot nem őriz meg és nem küld vissza.

TERMÉSZETESEN HÁZHOZSZÁLLÍTÁST IS VÁLLALUNK!

KAP... NEM. MOST NEM.

Címlapkép: ©Nintendo Creatures GAME FREAK TV Tokyo ShoPro JR Kikaku ©Pokémon

テレビアニメ 新(しん)シリーズ

ポケットモンスター

Egy legenda újjászületik

1997-ben indult útjára a Pokemon anime, amely gyakorlatilag vírus módjára söpört végig a világon, és sokunk gyermekkorának meghatározó élményévé vált. Gondolhatunk itt arra, hogyan mentek szinte csődbe a magyar családok a kétezres évek elején a rengeteg tazó, trió, kártya, kazetta, könyv, matrica és miegymás vásárlásában. Szinte nincs olyan, aki ne ismerné fel Pikachut, vagy ne hallotta volna (és tudná kívülről) az első évad főcímdalát. Azóta eltelt jó húsz év, a legenda azonban mit sem vesztett népszerűségéből, sőt! Tavaly év végén az anime szempontjából egy új korszakot kezdtünk.

Vég és a kezdet

Már korábban is érezni lehetett, hogy az anime univerzumát szeretnék valamilyen szinten újraindítani, hiszen a 2017-es, **Kimi ni Kimeta!** című Pokemon film gyakorlatilag alternatív módon mutatta be Satoshi (Ash) és Pikachu találkozását, illetve az ő Kantō régióbeli kalandjaikat. 2019-ben pedig lehetőség nyílt rá, hogy az eddigi Pokemon animét lezárva egy új korszak vegye kezdetét.

Az eddigi sorozatok mindig egy adott, aktuális Pokemon játék helyszínéül szolgáló régióban játszódtak, az epizódok során az új terület helyszíneit, pokemonjait fedezhettük fel a játékoktól eltérő módon, így szórakoztatva magukat a játékosokat, illetve azokat is, akik akár még sose nyúltak egyik játékhoz sem. Az utolsó évad, a Sun & Moon is ezt a hagyományt követve az Alola régióban játszódott, ám az ottani kalandok végeztével Satoshi nem egy újabb régió felé indult. A készítők ugyanis gyakorlatilag **újraindították a sorozatot**!

Rengeteg új élményt, felfedezést tartogat, mindezt egy élettel teli és változatos környezetben.

Új nekifutás

A 2019-es verzióban a még mindig fiatal Satoshival találkozhatunk, aki a korábbi győzelmeket és kalandokat lezárva új kihívások után néz. Ōkido (Oak) professzor meghívására Kármin városba utazik, ahol az egyik híres kutató, **Sakuragi professzor laboratóriumá**nak nyitóeseménye zajlik. A rendezvényt azonban megszakítja egy legendás pokemon, Lugia megjelenése.

Satoshi természetesen azonnal a legendás lény nyomába ered, és így **ismerkedik meg Góval**. Az energikus fiú is Lugiát szeretné közelebbről szemügyre venni, ugyanis nagy gyengéi a ritka pokemonok. Miután pedig szerencsés módon egy kis repülő körutat tehetnek Lugiával, és visszatérnek Kármin városba, Sakuragi professzort teljesen lenyűgözik a beszámolójukkal. A kutató célja, hogy a pokemonok alaposabb megismerésével magát a világot is jobban megértse, és úgy gondolja, hogy a tapasztalt kalandor, Satoshi, és a szinte két lábon járó pokemonlexikon, Gō segítségével rengeteg ritka kutatási anyagot gyűjthetne, így **felkéri őket**, hogy segítsenek a laboratóriumának. Ekkor kezdődnek az igazi kalandok! A két fiú a professzor megbízására különféle régiókba látogatva néz alaposan utána egy-egy jelenségnek, miközben egymást is egyre jobban megismerik.

A történet narrálása rendkívül érdekes. Az első epizód gyakorlatilag csak egy **gyors kis előzménytörténet**: megismerhetjük Pikachu múltja mellett azt is, Satoshi a kalandjai kezdetén hogyan szalasztotta el, hogy megismerje Gót és Koharut, Sakuragi professzor lányát. Illetve abba is bepillantást nyerhetünk, Mew hogyan hódította meg Gō szívét, akinek azóta is nagy álma, hogy elfoghassa a mitikus lényt.

Az igazi izgalmak, a Satoshi-Gō duó tényleges megismerkedése és az ő utazásaik azonban a második epizódtól kezdődnek.

ADATLAP:

CÍM: Pokemon (2019)
ÉV: 2019
RENDEZTE: Tomiyasu Daiki
STÚDIÓ: OLM
HOSSZA: 26 x 23 perc

ANIME

A főszereplő páros **különösen változatos élményeket** tapasztal meg a hosszabb-rövidebb történetívek alatt. Megvizsgálják többek között, hogy miért gyűlnek össze a Fushigidanék (Bulbasaurok) a városban, hogy a Galar régió híres Dynamax-a folyamán milyen változások mennek végbe egy pokemonon, és még sorolhatnánk. Minden egyes kalandjuk rendkívül egyedi, tele érdekes felfedezésekkel, újonnan megismert pokemonokkal és emberekkel, nem is beszélve az izgalmas harcokról és mindenféle fordulatokról.

A sorozat kimondottan kellemes váltás a korábbi, megszokott évadokhoz képest. **Rengeteg új élményt, felfedezést** tartogat, mindezt egy élettel teli és változatos környezetben. Természetesen maga a történet tele van végtelenül aranyos vagy épp meghatató történésekkel, és ahogy megszokhattuk, számos humoros pillanat is vár ránk.

Az új anime gyakorlatilag mindent tartalmaz, amit egy nagyszerű Pokemon sorozattól elvárhatunk, viszont a korábbi évadoknál jóval kötetlenebb módon ismerhetjük meg jobban a franchise világát, szabad átjárással a régiók között. **Visszatérnek** mellette **ismerős arcok is** (Satoshi anyukája, a Rakéta Csapat stb.), de számos új karaktert is a szívünkbe zárhatunk.

Barátok és riválisok

Satoshi a már megszokott lelkes, jópofa karakter, aki végtelenül szereti a pokemonokat, és sokszor ő maga sincs tisztában vele, mennyire jól ért hozzájuk. A célja továbbra is az, hogy ő legyen a világ legnagyobb pokemonmestere, ami ugyan már egy nagyon „lerágott csont”, de mivel ez a titulus vagy állapot igazán nehezen megfogható/definiálható cél, jelen kalandozásai pont ugyanannyira hozzájárulhatnak ennek eléréséhez, mint a sok évtizedes korábbi élményei.

Gō imádja a pokemonokat, minél többet szeretne megtudni róluk. Szinte egy két lábon járó lexikon, ez az óriási szenvedélye azonban eléggé elhatárolja a legtöbb embertől. Őt igazából csak azok tudják ténylegesen megérteni és elfogadni, akikkel osztozik ezen a hatalmas, pokemonok iránti szereteten. Ilyen például Satoshi, akivel egyszerre rendkívül jó barátok, mégis egymást inspiráló riválisok is.

Kettejük dinamikája meghatározó a sorozatban, és az esetleges ellentéteik vagy vitáik ellenére szuper csapatot alkotnak.

A szereplők közül **Koharu** az, aki még fontosabbnak mondható. Őt viszonylag keveset láthattuk eddig, leginkább csak akkor, ha a fiúk visszatértek a bázist jelentő Kármin városba. Kedves, lelkiismeretes lány egyébként, egyike azon nagyon kevés személynek, akik Gō barátjának mondhatják magukat.

FŐSZEREPLŐK:

...a pokemonok közötti küzdelmek pedig kimondottan erőteljesre sikeredtek...

Pokelabda

Az új sorozat grafikája egészen szép. Belefuthatunk néhol elnagyoltabb arcokba és hátterekbe, de egyébként nem lehet okunk panaszra. Különösen **a mozdulatok nagyon dinamikusak**, a pokemonok közötti küzdelmek pedig kimondottan erőteljesre sikeredtek. Egy másik kiemelendő elem a különféle torzított arckifejezések és viccesnek szánt reakciók, amik legtöbbször annyira röhejesek, hogy a puszta látványuk mosolyt csal ki az emberből.

A zenék hozzák a megszokott színvonalat, mind a nyugodtabb beszélgetések, mind a harcokkal tarkított izgalmak alatt felcsendülő számok nagyszerűek. A játékos, jópofa opening, és a fülbemászó Pokemon Shiritori ending is remekül illenek a sorozathoz.

Csatára fel!

Akár veterán pokemontréner vagy, akár viszonylag új rajongó, esetleg távolibb érdeklődő, a 2019-es Pokemon sorozattal nem lőhetsz mellé! Nagyszerű karakterek, változatos kalandok, szuper harcok és persze több száz pokemon – ebben az animében mindent megtalálhatsz, ami miatt a franchise több évtizede magánál tartja rajongók millióinak a szívét.

Horváth Katalin (Jigoku)

©Nintendo Creatures GAME FREAK TV Tokyo ShoPro JR Kikaku ©Pokémon

Kutya bajos egy új élet!

織田シナモン信長

ODA SHINAMON NOBUNAGA

Újjászületik egy félelmetes hadúr – egy cuki shiba inu testében!

Megurogawa Una pár éve futó, különös kis geg mangájából készült érdekes vígjáték animét mutattak be most télen. Benne a japán történelem egyik legismertebb hadura egy kis shiba inu kutyaként születik újjá – és mindenre emlékezik az elmúlt életéből. Miközben próbálja megszokni új, cuki kutyuslétét, találkozik más, hasonló módon kutyaéletű régi ismerőseivel is. Egy japán nagyváros kutyafuttatójában pedig összeáll egy eszement furcsa japán történelmi kutyatabló!

Aki megismerkedik a buddhizmussal és a lélekvándorlás gondolatával, óhatatlanul eljátszadozik azzal a gondolattal, hogy vajon ki vagy mi lehetett ő előző életében... és hogy mivé lesz majd a következőben? Az Oda Cinnamon Nobunaga központi problémája pontosan ez: **az egyik leghatalmasabb japán történelmi személyiség** hogyan érezné magát egy tokiói utcákon sétáltatott kutya bőrében? És mi a különbség a háborúkkal és küzdelmekkel teli emberélet, és a jóval egyszerűbbnek tűnő kutyaélet között?

ADATLAP:

CÍM: Oda Cinnamon Nobunaga
ÉV: 2020
RENDEZTE: Takahashi Hidetoshi
STÚDIÓ: St. Signpost
HOSSZA: 12 x 25 perc

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Oda Cinnamon Nobunaga
ÉV: 2014–
ÍRTA ÉS RAJZOLTA: Megurogawa Una
HOSSZA: eddig 7 kötet

MANGA

Kutyául érzi magát?

Érthető módon a híres-neves **Oda Nobunaga** (lásd a keretest!) számára eléggé más az új felállás. Nehéz lehet megszokni azt, hogy **nem tudja irányítani csóváló farkát**, azt, hogy **egyszerűen imád lyukakat ásni**, vagy azt, hogy egy **kis hasvakarástól szinte elájul gyönyörében**. Szerencsére szereti új gazdáját, a kedves **Oda Ichikót**, így egész jól viseli új sorsát. Különösen azután, hogy rájön: nincs egyedül! Egy **törpespicc**, egy **francia bulldog**, egy **orosz agár**... Újjászületett középkori japán nagyúr mindegyik! (Lásd a keretest!)

Kutyaharapás szamurájával

A tokiói kutyafuttatóban így csap össze múlt és jelen, és egészen más perspektívába kerülnek a történelmi súlyú hős- és gaztettek a mostani száraztápos, pórázon sétálós, ide-oda pisilős hétköznapokhoz képest. Régi barátságok és viták kerülnek napfényre, miközben Oda Nobunaga – most már **Cinnamon**, azaz **Fahéj** – próbál rájönni, hogy valóban egyik hűséges harcosa, **Akechi Mitsuhide** árulta-e vajon el anno 1582-ben, Honnōjinál, ahol a küzdelem során meghalt. Amikor pedig találkozik Mitsuhide kiköpött másával, szinte biztos lesz benne, hogy a férfi egykori alattvalójának reinkarnációja, egyben kulcs a több, mint négyszáz éves rejtély megfejtéséhez.

A mi kutyánk kölyke?

Az animének nincsen nagy, összefüggő története, sokkal inkább kis jelenetek és élethelyzetek füzére. Ezekben **Cinnamon próbálja megérteni a mai Japánt** – ugyanis sem a kutyaösztöneivel, sem a benne élő 16. századi hadúr emlékeivel sem érti olykor, hogy pontosan mi történik körülötte. Vicces példa erre az első részben felbukkanó tusoló sapka, amelyet összekever a 15-16. századi spanyol nemesség díszes gallérjával, vagy a légkondicionáló, amelynek működését fel nem bírja fogni, csak élvezni tudja, hogy hűt. Elég nagy sokk a számára, hogy a tévében látható **történelmi doramákban** miként ábrázolják egykori önmagát, a nagy Oda Nobunagát. Közben pedig egyáltalán nem érti, hogy egy idol

SHIBA INU 柴犬

A világ körül talán legismertebb japán kutyafajta, amely eredete szerint egyébként **vadászkutya**. (Egyes értelmezések szerint innen ered a nevéből a „shiba", amely aljnövényzetet, bozótot jelent. Elvileg onnan hajtották ki a vadászok zsákmányát.)

Kisebb testű, de erős izomzatú fajta – vöröses színben gyakori, de vannak krém- és fekete színű egyedek is. Ha megijed vagy nagyon örül, akkor jellegzetes „**shiba sikolyt**" hallat, bár egyébként nyugodt, önálló és céltudatos fajta.

織田信長 Oda Nobunaga (1534-1582)

Oda Nobunaga fontos személyiség a japán történelemben. Ő volt az a hadúr a középkori Japánban, aki először kezdte el újra egységes országgá összeszervezni a háborúzó fejedelemségeket. Ezt a munkát fejezte be később **Toyotomi Hideyoshi** (1537-1598) és a végleg rendet teremtő **Tokugawa Ieyasu** (1543-1616). Nobunaga újító szándékú vezető, de könyörtelen hadvezér volt – nem véletlenül felkapott történelmi alak mostanában, tavaly nyáron például róla szólt a **Kochōki: Wakaki Nobunaga** című anime, de sokaknak ismerős lehet a **The Ambition of Oda Nobuna** is, amelyben egy tsundere alakította a híres hadvezért.

csapat tagjait miért nevezték el különböző kardtípusokról... és hogy a hőn szeretett gazdija miért van úgy oda értük!

A kutya mindenségit!

Ha van valami, ami viszont zavaró, az az, hogy bár közel felnőtt shiba inuként ismerkedünk meg az egykori Nobunagával, ő mégis úgy tud rácsodálkozni dolgokra,

mintha először találkozna velük. Talán meredek dolog valószerűséget számonkérni egy ilyen őrült geg animén, de probléma, hogy a már Cinnamon bőrébe bújt Nobunaga egy mai kutya életét éli – ez az élet pedig elég ismerős lehet minden kutyatartó, minden gazdi számára. Talán kicsivel **következetesebb slice-of-life stílus** jót tett volna a dolognak.

Amire kutyafutotta

Vizuálisan a sorozat sajnos nem kínál nagyon sokat, ránézésre nem volt nagy büdzséje a produkciónak, és az állatok olykor cuki helyett inkább kicsit csúnyák. Ezt ellensúlyozza a remek szinkronmunka: Cinnamon hangját például **Horiuchi Ken'yū** adja (Naruto Shippuuden: Pain, One Piece: Kinemon), aki remekül hozza a középkorias hangsúlyokat, és egy jóval nagyobb dicsőséghez szokott hadúr felfuvalkodottságát.

Az ending alatt futó **„Cinnamon-tachi"** című számot egyébként Horiuchi és szinkronos kollégája, Furukawa Toshio jegyzik. Aki pedig szeretne **igazi, cuki shiba inut látni**, az várja ki a stáblistát, utána ugyanis rövid kis skiccek következnek, amiben a sorozatban látható rajzolt kutyusok valódi párjait szólaltatják meg a színészek. És valahogy **Oda Nobunaga** hangja egy valódi,

Date Masamune

Imagawa Yoshimoto

Marie Antoinette

KUTYAHÍRESSÉGEK

A sorozatban felbukkanó japán történelmi sztárokat itthon egyáltalán nem ismerjük, Japánban viszont sok embernek ismerősen cseng a nevük. **Date Masamune** (1567-1636), **Takeda Shingen** (1521-1573), **Uesugi Kenshin** (1530-1578), **Kuroda Kanbei** (1546-1604) és **Akechi Mitsuhide** (1528-1582) mind történelmi személyek, akik fontos **daimyó**k, azaz földes- és hadurak voltak a háborúzó fejedelemségek korában. Érdekes módon egy európai hatalmasság is felbukkan a japán államférfiak között, ugyanis **Marie Antoinette** (1755-1793), a francia forradalom során kivégzett királyné – valamiért – szintén Japánban tölti békés kutyaéveit a tacskóként reinkarnálódott **Imagawa Yoshimoto** (1519-1560) nagyúr szintén tacskó feleségeként.

Nehéz lehet megszokni azt, hogy nem tudja irányítani csóváló farkát...

kíváncsi, fejét elfordító shiba esetében még jobban működik.

Kutyabaj

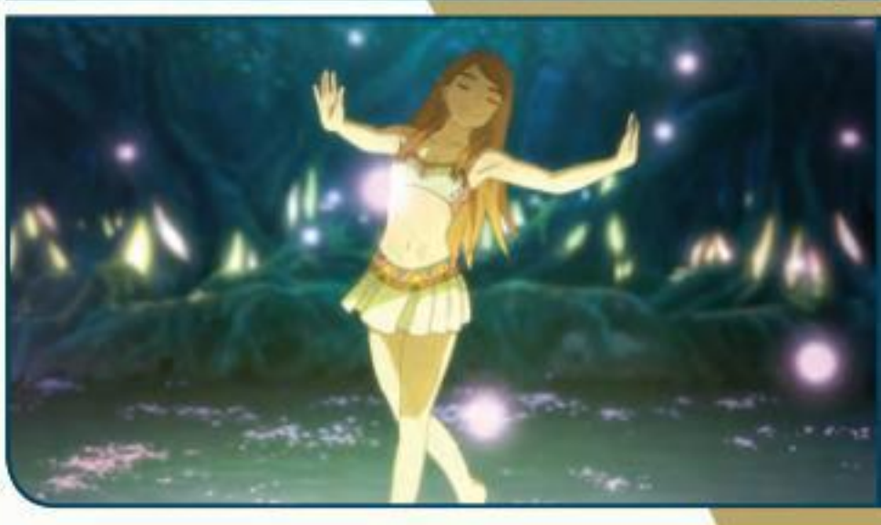
Az Oda Cinnamon Nobunaga manga alapötlete egészen remek – kár, hogy hiányzik belőle egy fokkal összetettebb történet. Aki érdeklődik a **japán történelem** iránt, és szereti a **japán őrült cukiságokat vagy geg-sorozatokat**, az viszont feltétlenül nézzen bele ebbe a különleges kis műfaji keverékbe.

chinmoku

© Una Megurogawa / NSP, Oda Cinnamon Nobunaga Production Committee

Két világ határán

NINOKUNI



Hogy a játék- vagy az élőszereplős adaptációk sorsa mostohább-e, arról lehetne vitatkozni, de az biztos, hogy kevés igazán jól sikerült darab kerül ki ebből a szektorból. A több sikeres és díjnyertes játékot is maga mögött tudó Ni no Kuni világa vajon képes volt kitörni ebből a szerencsétlen körből, vagy utolérte ezt az adaptációt is az átok?

Egy szép, új világ?

Január óta már a hazai Netflix kínálatban is bárki megtalálhatja a magyar felirattal elérhető egész estés animét, ami az isekai zsáner oszlopos tagja. A Ni no Kuni, vagyis a második világ eredetileg **az azonos nevű játék alapjain nyugszik**, ami egy miénkkel párhuzamos Föld életébe enged bepillantást. Az első és a második világ szoros összeköttetésben áll, de a miénktől eltérően ebben az új világban mindennaposak a varázslatok és a fantázialények. A JRPG játék hatalmas siker volt a maga idejében, így talán elkerülhetetlen volt a megfilmesítése, de a fejlesztő stúdió **mégsem az eredeti történet meganimálása** mellett döntött. A miénkkel párhuzamos fantáziavilág koncepcióját és a varázslatokban bővelkedő kalandokat megtartotta, de minden mást újragondoltak. A film egy egészen új történetet, új karaktereket hozott, amit ha nagyon akarunk, beleerőltethetünk a játékok sorába. A forgatókönyvet jegyző **Hino Akihiro** szerint **a film pár száz évvel** a Ni no Kuni második játékának eseményei után játszódik. A kánonba emelésnek sok jelentősége persze nincs, hiszen az elődök ismerete nélkül is tökéletesen működik a dolog. Sőt! A játékot ismerők nagy reményeivel nem feltétlenül találkozik a film, ami ugyan érezhetően **igyekszik egy hatalmas**, nagy múlttal, politikával és hagyományokkal rendelkező **világot felépíteni**, de az apró részletek alapos kidolgozása nélkül mindez **csak egy élvezetes keret**, igazi tartalom és lélek nélkül. Az eredeti játék munkálataiban aktívan részt vevő Ghibli stúdió kéznyoma ezen a filmen már csak a látványvilágban fedezhető fel, ami nem elég ahhoz, hogy az original karaktereket, az ifjúsági fantasyhoz méltó kalandtörténetet vagy éppen a romantikát igazi mélységgel, maradandó értékkel lássa el. De akkor mit kapunk?

> ***...ebben az új világban mindennaposak a varázslatok és a fantázialények...***

Rohanás a másvilágra!

Kezdésnek három átlagos és papírvékony karakterisztikával rendelkező középiskolást a mai Japánból. **Haru** népszerű és sportos fiú, barátnője, **Kotona** pedig... szereti a narancsot. Nagyjából ennyi derül ki a lányról, aki a baráti hármas utolsó tagjának, **Yú**nak is a plátói szerelme. Egy átlagosnak induló napon ismerkedünk meg a három főbb karakterrel, ami tragikus végbe torkollik. Miután iskola után szétválik a trió, Kotonát egy gyanús alak veszi üldözőbe. A fiúk későn érkeznek a megmentésére, a lányt hasba

ISEKAI

Az utóbbi évek egyik legnépszerűbb animés zsánere az iskeai, ami szó szerint más világot jelent. Az ilyen történetek központi témája, hogy a főszereplő(k) valamilyen úton-módon (utazás, baleset, reinkarnáció), de jellemzően akaratukon kívül, átkerülnek egy másik létező vagy fantáziavilágba, ahol saját erejükből kell érvényesülniük. A főszereplő gyakran az adott világ „kiválasztottja", aki feladata teljesítése után térhet csak haza. Az irodalmi előképpel (Urashima Tarō, Alice Csodaországban, Narnia) rendelkező zsánernek létezik egy fordított változata is, amikor fantázialények jelennek meg a mi világunkban. A téma legnépszerűbb alkotásai egy 2017-es japán felmérés szerint: Chihiro Szellemországban, Sword Art Online, Kyō Kara Maō!

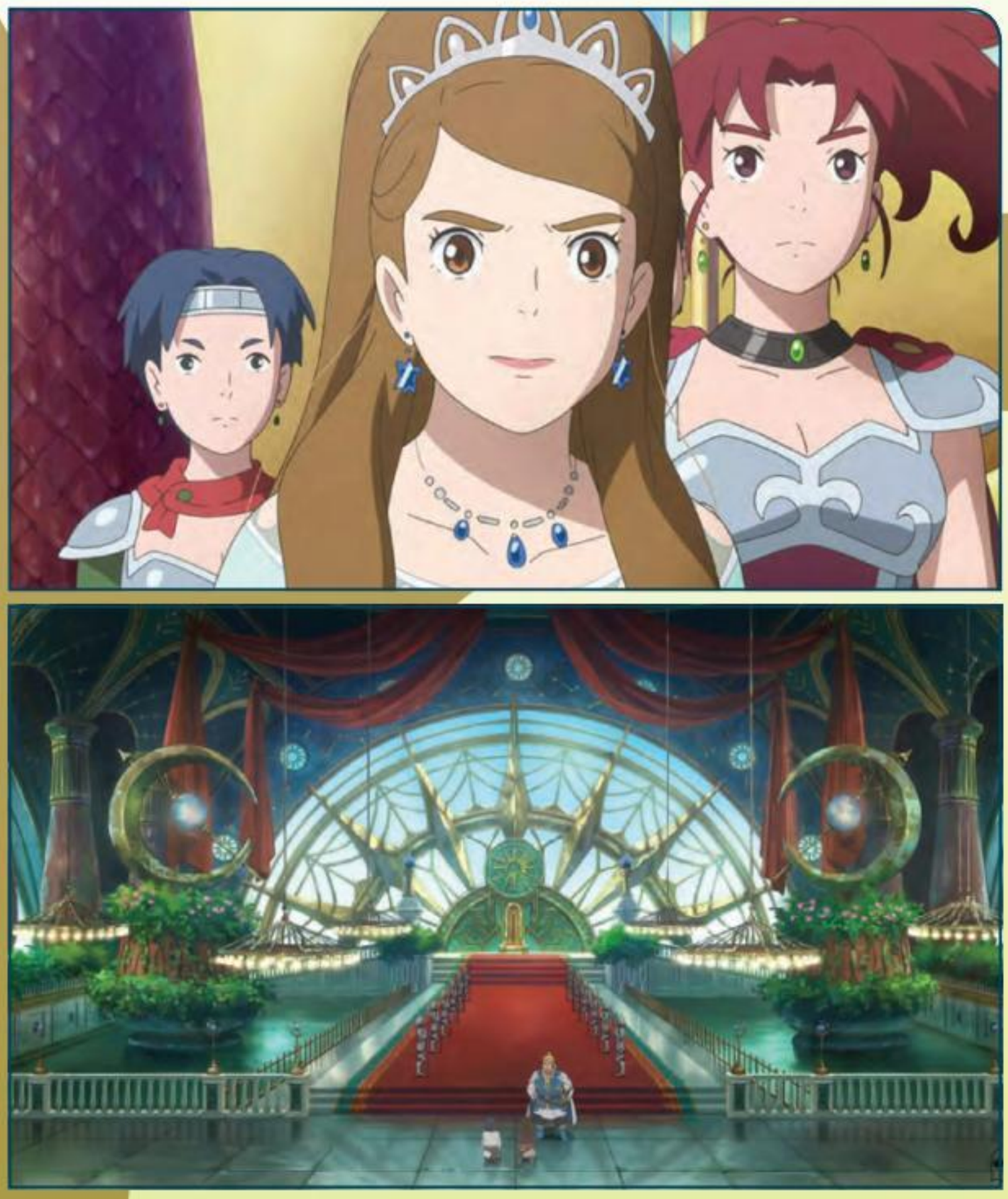
ADATLAP:

CÍM: Ni no Kuni
ÉV: 2019
FORGATÓKÖNYV: Hino Akihiro
RENDEZTE: Momose Yoshiyuki
STÚDIÓ: OLM
HOSSZA: 106 perc

ANIME

szúrják. A kórház felé rohanva aztán rejtélyes módon átkerülnek Ni no Kunibe. Hogyan, miért és mi célból? A készítők látszólag nem sokat méláztak ezeken a kérdéseken, **egyszerűen kellett valami ok**, hogy a szereplőket átdobhassák a világokat elválasztó szakadékon. Így mi sem időzhetünk sokat! Az új környezet és Kotona eltűnése csak mérsékelten viseli meg a fiúkat, akik azért elindulnak a lány felkutatására. Hamar kiderül, hogy a királyság hercegnője kísértetiesen hasonlít a lányra, és őt is valamilyen csapás érte. A fiúk levonják a következtetést: a két lány valamiképpen kapcsolatban áll egymással, és **a hercegnő megmentésével talán megmenthetik Kotonát is**. A fiúk mentőakciójuk révén belekeverednek az ismeretlen ország belpolitikájába, ami próbára teszi jellemüket és barátságukat. Ezen a ponton akár azt is hihetnénk, hogy a két fiú vagy a közöttük húzódó, gyerekkori barátság a főszereplő, de igazság szerint egyedül Yū karaktere kap egy kicsit több mélységet, így ez valójában az ő hőstörténete. Kliséktől sajnos ez a szál sem mentes, amit a történet végére tartogatott és mérföldekről látható csavar sem ment meg. Mert hiába a csodás helyszín, a gyönyörű grafika és érdekes lényekkel benépesített királyság, és **Hisaishi Joe zenéje**, a film csak külső jegyeiben hozza a minőséget. Az animáció időnként döcög, de a legnagyobb gond a forgatókönyvvel és a karakterekkel van. Kotona súlytalan, Haru hiteltelen. A fiúk barátságát hangoztatják, de érezni nem lehet, a történet belső dinamikája pedig kidolgozatlan. Az isekai történetekben járatlan (van még ilyen?) és látványos mágiával átitatott világot kedvelő nézőknek érdemes tenni a Ni no Kunivel egy próbát, de aki igazi varázslatra vágyik, az csalódni fog.

Peitli Csilla



© NETFLIX

...a két fiú vagy a közöttük húzódó, gyerekkori barátság a főszereplő...

Játékok minden platformra

A Ni no Kuni egy Nintendo DS-re fejlesztett szerepjátékként kezdte pályafutását még 2010-ben. A Level-5 játékfejlesztő stúdió nagyon hitt a projektben, ezért komoly szövetségeseket keresett a munka dandárjának elvégzéséhez. Első körben a Ghibli Stúdiót sikerült megnyerniük, hogy készítsék el az animációs szekvenciákat és a karakterdizájnt, majd a játék zenéjének megírására leszerződtették Hisaishi Joe-t. A **Ni no Kuni: Dominion of the Dark Djinn** jött, látott és győzött. Amellett, hogy a játékosok imádták az anyja megmentésére siető, „másik világban" kalandozó fiatal fiú hőstörténetét, négy díjat is bezsebelt (Japan Game Awards 2009, 2010, 2011 és Famitsu Awards 2010). 2011-ben kijöttek a valamivel hosszabb játékmenettel rendelkező bővített változattal, a **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch** játékkal is, amire PC-re, PlayStation 3 és 4-re, valamint Nintendo Switch-re is kapható volt. Ez a változat a rengeteg eladás mellett újabb 8 díjat hozott a stúdiónak. És ha egy üzlet beindul...

Jöhettek is a mobilra adaptált változatok, a **Ni no Kuni: Hotroit Stories** (2010) és a **Ni no Kuni: Daibouken Monsters** (2012). A Ghibli közben hivatalosan kivonult a történetből, de az animációs rendezésért felelős Momose Yoshiyuki (Chihiro Szellemországban, A vadon hercegnője, Pom Poko – A tanukik birodalma) munkája nyomán azért még képviselte magát a ghiblis látványvilág, Hisaishi Joe pedig továbbra is kitartott. A második nagy játékra még így is egészen 2018-ig kellett várni, amikor is, ha mérsékeltebb sikerekkel és már Ghibli támogatás nélkül, befutott a **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom**. Egészen új történettel, karakterekkel, viszont hasonló szellemiségével két nevezést tudott díjra váltani, de mivel a közönség jól fogadta és az eladások is szépen muzsikáltak, a Level-5 nem állt le. Elkezdtek új irányba nyitni (persze 2020 második felére azért jön még egy mobil játék: **Ni no Kuni: Cross Worlds**), és megszületett az egész estés film ötlete, ami megint új vizekre evez történeti fronton, de a mesés látvány és a fantasztikum területén igyekeztek hűek maradni az elődök szellemiségéhez.

映像研には手を出すな!

EIZŌKEN NI WA TE WO DASU NA!

A lányok mesét rajzolnak

Megint egy Yuasa Masaaki anime bemutatója a Mondo hasábjain. Ironizált ovációs hurrá! – Közvetítem bizonyos fejek gondolatait. Megint egy Yuasa Masaaki anime bemutató? Hell yes! Közvetítettem az övékét is. Amennyiben Ön az előző csoportba tartozik, kérem, lapozzon mondjuk a legközelebbi Shingeki no Kyojin cikkhez. Amennyiben utóbbiba, erős maradásra biztatnám, mert, ha túlzok is vele, de kimondom: animetörténelmi mérföldkőhöz érkeztünk, aminek neve *Eizōken ni wa Te wo Dasu na!*

The mad man did it again!

Aki azt állítja, jól ismeri a fentebb megjelölt úr munkásságát, az kamuzik. Nem, akkor sem ismered, ha láttál tőle minden távolkeleti rajzos csodát, sőt még akkor sem, ha személyesen keresett fel, hogy élménybeszámolót tartson. Yuasa az az alkotó, aki **mindig képes meglepni** a mélyen tisztelt nagyérdeműt. Teljesen mindegy, hogy adaptál, vagy eredeti művet kalapál; rendez, vagy éppen forgatókönyvet firkál tele. A lényeg, hogy rendszerszerűen töri valamin a fejét, és bár nincs mindig mindenre bocsánat (eres szemekkel nézek a *Kemonozume* felé, miközben a baltát véresen veszem ki a *Ride your Wave* felnégyelt teteméből), de mégis, ami kikerül a kezei közül, az rendre otthagyja nyomát a haladóbb szellemiségű animerajongók körében. Ez történhet valami érdekes animációs stílussal/megvalósítással, egy eszement koncepcióval, egy elborult, de igencsak mély cselekményvonallal – a lényeg, hogy egyike a nagyon-nagyon kevés kurrens alkotóknak, akikre **tényleg érdemes odafigyelni**. Kiváltképp igazzá válik ez a megközelítés abban az esetben, mikor úgy dönt, sorozatot rendez. Nagy eséllyel születik megint egy *Tatami Galaxy* vagy *Ping Pong*.

A rendező és saját stúdiója, a **Science SARU** választása ezúttal egy olyan mangára esett, amiről eddig kábé a kutya nem hallott (még Japánban sem), de tudjuk nagyon jól, sokszor épp **az ilyen rejtett, szemek elől elzárt darabokból** kerekedhetnek ki a legnagyobb meglepetések, ráadásul ennek a mangának éppen olyan a centrális témája, ami miatt animeformátumban helyből sikeresebbre van ítélve. Ennek taglalása következik alant.

Szerelmeslevél az animéknek címezve

Adott három lány, legyen a nevük a valódi nevük: **Asakusa Midori**, **Kanamori Sayaka** és **Mizusaki Tsubame**. A (nem is olyan) véletlen úgy hozza össze közös sorsukat, hogy egy éppen alakuló klub női triumvirátusává érnek, amit – bizonyos megkötések miatt – *filmklub*nak neveznek. Mindhárman érdekes esettanulmányok: Asakusa a csapat leglelkesebb tagja, fantáziája erősen a végtelen felé konvergál, a közös céljuk legfon-

ADATLAP:

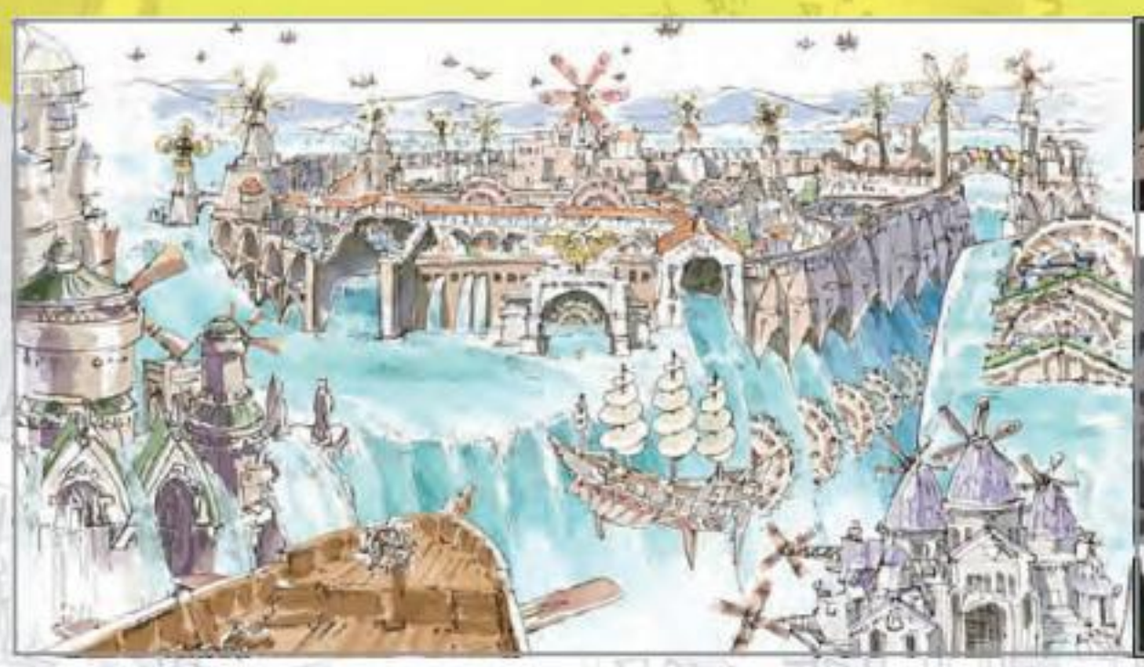
CÍM: Eizōken ni wa Te wo Dasu na!
ÉV: 2020
RENDEZTE: Yuasa Masaaki
STÚDIÓ: Science SARU
HOSSZA: 12 x 23 perc

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Eizōken ni wa Te wo Dasu na!
ÉV: 2016
ÍRTA ÉS RAJZOLTA: Ōwara Sumito
MAGAZIN: Monthly Big Comic Spirits
HOSSZA: Eddig 5 kötet

MANGA



Asakusa a csapat leglelkesebb tagja, fantáziája erősen a végtelen felé konvergál...

tosabb képviselője. Kanamori egy ritka és védett faj animékben, róla nem is nyilatkoznék hosszasan, mert egy külön bekezdést érdemelne, annyira egyedi karakter, frissítő jelenléttel, szóval legyen elég annyi, hogy ő a magas, céltudatos, racionális, de cinikus pénzügyminiszter. Mizusaki pedig a helyi kőgazdag színészpár modell csemetéje, bár őt magát jobban foglalkoztatja a klub közös célja, amit most már nevezzünk is nevén: **az animekészítés**. Hiába a megtévesztő klubnév, hogy lerázzák magukról a kíváncsi, szigorú tanerőt és a meglehetősen érdekes fazonokból összeverbuvált diáktanácsot, kénytelenek álnéven tevékenykedni.

A három lány tehát közös erővel animekészítésre adja a fejét, amihez ugyan sem tőkéjük (hiába Mizusaki háttere), sem helyük, sem pedig eszközük nincs, de szépen lassan majd összegereblyézik, ami kell, ráadásul **a legfontosabb fegyverük azért megvan:** az odaadás. Asakusa feje tömve van használhatóbbnál használhatóbb ötletekkel, Mizusaki odáig van a mozgás-animációkért, Kanamori pedig a háttérből támogató főgerinc. Három lány, három eltérő háttérrel és képességekkel, de egyetlen közös céllal: elkápráztatni a világot (amit hívjunk egyelőre iskolának) azzal az animével, amit ők alkottak meg. Szeretetből és rajongásból.

Instant klasszikus

Az Eizōken egy hiánypótló anime, méghozzá azért, mert egy nagyon fontos momentumát ragadja ki az animekészítésnek, ami **mindennél** hangsúlyosabb és fontosabb: **a lelkesedést.** Nem arról szól, hogy félszáraz műhelytitkokat feszegetve másszon be egy stúdióba a kulisszák mögé. Nem arról szól, hogy hogyan kerül egy anime valamelyik programblokkba, a tévékbe. Az Eizōken azt az aspektusát ragadja meg az animekészítésnek, ami a nulladik mérföldkő, minősége pedig hatással lesz az egész későbbi munkafolyamatra. Mindezt leviszi egy nagyon is személyes szintre, avagy: mit jelent a három lány számára az inspirálódás és az az öröm, amivel beleteszik a maguk részét a véglegesbe? Mi vezet rá arra valakit, hogy érdekelje az animációs folyamat, és közben maga is szeretné, hogy mindaz, amit fejben elképzelt, az papíron is úgy mutasson? Mi viszi rá a másikat arra, hogy egy saját világot álmodjon meg, amit aztán a fantázia határáig lehet elrugdosni? Mi viszi rá a harmadikat, hogy inspirálódjon a másik kettő munkájából, az ő spirituszukból, és hogy egyfajta koordinátor és minőségellenőr szerepet vegyen föl, mert annyira a szívén viseli a projekt sorsát?

Kreativitás, ambíció és rajongás. Ezekből az összetevőkből gyúrták össze az Eizōken című remekművet, és bár kellett az iparnak majdnem 60 év, hogy tető alá hozzák, de ez talán nem is akkora baj, mert ennek pont most, egy új évtized hajnalán, egy potenciális trendváltás küszöbén van csak igazán létjogosultsága.

Az említett három szó akár a három lányra is ráhúzható külön-külön vagy akár egyesével, és mivel ez egy Yuasa mű, így a mélyebb megfontolású ID (= Asakusa), ego (= Mizusaki) és szuperego (= Kanamori) féle felállás is legalább ennyire helytálló.

Másfelől rengeteg animés ÉS filmes referenciával és elejtett utalással fogunk találkozni (NGE, Akira, Yōjinbō, Miyazaki Hayao úgy általában, csak hogy párat említsek), ahogy a sorozat rendkívül **erős és gazdag metahumorban** is („Mennyit fizetnek az animátoroknak ezért?" „Semmit nem fizetnek érte, Mizusaki."), és érdekes köröket futtat az élőszereplős filmek kontra animék felállásban, merthogy mindegyik médiumnak megvannak a maga előnyei és hátrányai a másikkal szemben.

Belső konfliktusokból ugyancsak nincs hiány, merthogy hiába amatőrök a lányok, mégis profi módon állnak hozzá: egy rövidebb, legurulós jelenetet Mizusaki szeretne ugyanúgy meganimálni, ahogy azt a valóságban, a saját bőrén is tapasztalta, viszont

Kanamori közbeszól, hogy erre egyszerűen nincs keretük, egyszerűsítse le! Ebből aztán félszakmai vita kerekedik. Rendkívül érdekes húzás. A másik eset: az egyik jelenetben szerepel egy sugárágyú, viszont Asakusa tudományos szempontból elfogadható módon szándékozik az animéjükbe implementálni. Kanamori újfent közbeszól, hogy a kész művük úgyis átlag nézőknek szól, emiatt kellenek bizonyos kompromisszumok és vesse el az ötletét.

Nem igazán tudom, mi mást mondhatnék még. Akinek valaha is volt köze az életében animékhez vagy animációhoz úgy általában, annak az Eizōken több, mint kötelező, vagy legalábbis erősen ajánlott.

Junchi

© 2020 Ōwara Sumito, Shogakukan / „Eizōken" Production Committee

KISSRÁC A NŐI MOSDÓBÓL

Jibaku Shōnen Hanako-kun

Hallottál már Hanako-sanról? Ő egy piros szoknyás, bubihajú kislány, aki a harmadik emeleti női mosdó szellemlakója. Hogy miképpen került oda Japán hisztis Mirtillje? Hát, nem egy kígyó pillantásába halt bele, az már biztos! De egy tuti: ha megtalálod, teljesíti egy kívánságod. A Jibaku Shōnen Hanako-kun hősnője, Nene-chan is ebben a reményben keresi fel „szellemlányunkat", ám találkozásukkor nem várt meglepetés fogadja!

地縛少年花子くん

ÜDV EGY GÓTIKUS TÜNDÉRMESÉBEN!

A japánok imádják az európai tündérmeséket, leginkább a **Grimm-testvérek** gyűjtötte daraboknál is félelmetesebb eredeti verziókat, amikben bőven folyt a piros vér és haltak sorra a karakterek. Nem véletlen, hogy a **Jibaku Shōnen Hanako**-kun sztorijába is beemeltek pár rettegett tündérmese utalást (lásd **A kishableány**), de Lewis Carroll **Alice Csodaországbanja** se maradt a kreatív referencia elemek polcán, amikor **Aida Iro** megálmodta kamu horrornak tűnő történetét, elképesztő humorral (itt még a weebek is megkapják a magukét!) és extravagáns grafikával. **Gótikus** dizájn? **1900-as** évek eleji iskolai egyenruhák? Japán szellemek és **yōkaijok,** avagy a **japán folklórból** szalajtott lények színpompás sora? Ezeket fűzte egybe Aida Iro 2015-ös mangájába, ami idén januárban kapott elképesztően hű animeadaptációt a **Lerche** stúdiónál. Ha imádtad a **Kuroshitsuji (2008)**, a **Princess Tutu (2002)**, vagy éppen a **Shōjo Kakumei Utena (1997)** című animéket, akkor érdemes lesz Nene-chan kalandjait is meglesned, ha még nem tetted volna meg! Ha pedig kíváncsi vagy a további részletekre, másszunk egy kicsit mélyebbre ebbe a rétegesen építkező, nézőket zseniálisan félrevezető történetbe!

ELSŐ RÉTEG: A CUKI HUMORVÁZ

Kacsintsunk vissza a felvezetőben említett **Nene-chanra** (Kitō Akari)! Hősnőnk naivitásának csak a csillagos ég szab határt, és belé se az eszéért szeretnének a fiúk, ha lenne éppen ilyen dalia a láthatáron. És hát Nene-channak pont ez a legnagyobb szívfájdalma: egyetlen hercegi aurával ellátott ifjú se vallott még neki szerelmet. Így hát felkeresi iskolájuk hét rejtélyének egyikét, Hanako-sant a harmadik emeleti női mosdóban. Ám meglepetésére, a várt kislány helyett egy fiúval találja magát szemben. Ő **Hanako-kun** (Ogata Megumi), a szellemsrác, aki csalafinta, mint egy macska, huncut, mint egy kisgyerek, és egyik pillanatról a másikra képes hátborzongató tekintetre és hangnemre váltani, mintha igazi démon lakozna benne. Kisfiúnk meglepő módon földi módszerekkel próbál gyógyírt találni hősnőnk kívánságára, miszerint, hogy összejöjjön az egyik kiszemelt senpai-jal. Ám a sors úgy hozza, hogy egy sellő átok miatt Nene-chan hallá változik, és az egyetlen mód, hogy ember maradhasson, ha Hanako-kun asszisztensévé válik. És mi lesz a feladata? Nos, Hanako-kun WC-jének

...az egyetlen mód, hogy ember maradhasson, ha Hanako-kun asszisztensévé válik...

A legenda nyomában

Hanako-san egy valós japán városi legenda, aminek keletkezését az 1950-es évekre datálják. A legenda sokáig szájról-szájra járt, ezért eltérő változatai maradtak fenn. Ami azonos mindegyikben, az Hanako-san leírása: piros szoknyás kislány bubifrizurával. Ám hogy lelte a halálát? Na, ez az a rész, ahol eltérés akad. Egyes verziók szerint a WC-ben ölte meg egy idegen, vagy éppen egy bántalmazó szülő. Egy másik verzió szerint öngyilkos lett, míg egy harmadik variációban a II. világháború alatt egy bombatámadás idején a WC-ben bújt el, és ott lelte halálát. A kinézete mellett a megidézése még az, ami több variációban is összecseng: általában a sulik harmadik emeletének női mosdójának harmadik mosdó ajtaján kell háromszor kopogni, és rákérdezni, hogy „Hanako-san, itt vagy?" Erre majd válaszol, ám a következmények megint eltérnek. Kislányunk megragadhatja áldozatát, és a WC-n keresztül leránthatja azt egyenesen a Pokolba, vagy egy másik variáció szerint egy háromfejű gyík eszi meg a gyanútlan kopogtatót.

ADATLAP:

CÍM: Jibaku Shōnen Hanako-kun
ÉV: 2020
FORGATÓKÖNYV: Itō Mayuka, Nakanishi Yasuhiro
RENDEZTE: Andō Masaomi
STÚDIÓ: Lerche
HOSSZA: 12 x 24 perc

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Jibaku Shōnen Hanako-kun
ÉV: 2015–
ÍRTA ÉS RAJZOLTA: Aida Iro
HOSSZA: eddig 12 kötet

MANGA

rendszeres takarításán túl (ami miatt minden egyes alkalommal nyafogva tiltakozik), az emberek és misztikus lények világa közötti egyensúlyt kell fenntartania.

MÁSODIK RÉTEG: A PSZICHOLÓGIAI DRÁMA

Az abszurd humor mellett folyamatosan felsejlik egy-egy melankolikus akkord, amiket Nene-chan kis butuska és egyúttal szenzációs reakciói próbálnak elrejteni. Mert, mint kiderül, pajkos kis szellemfiúnk sötét múlttal bír. Vér tapad a kezéhez, valakit megölt még az életében, de egyúttal durva bántalmazások áldozata is volt ő maga. Ahogy haladunk előre a sztoriban, és egyre több ember és nem evilági karaktert ismerünk meg, annál több sejlik fel Hanako-kun múltjából, aminek komor tragédiájára a legjobb utalást újdonsült barátja, **Minamoto Kō** (Chiba Shōya) teszi.

HARMADIK RÉTEG: A TRAGÉDIA

Kō karakterének feltűnése hozza be a képbe a szokásos **jó-rossz dilemmájának kérdését**. A szelleműző családból származó ifjú feladata a suli hét rejtélyének – így köztük Hanako-kunnak is – a likvidálása. De a jószívű srác ehelyett mit tesz? A rejtélyek és a szellemek barátjává válik, és a maga módján próbálja őket átsegíteni a túlvilágra. Az anime első 7 része három hősünk félelmetesnek induló, de végül humoros csattanóval záruló kísértettúráiról szól, de a 8. részben átfordulunk egy durva veszteségtörténetbe, ami alapvetően fordítja meg az anime addig vélt irányát.

Minden spoilert elkerülve: ebben rejlik az anime ereje. Az egyik pillanatban még jóízűen kacagunk a karakterek lökött ségén, a másik pillanatban mellbevágó események szemtanúi lehetünk, amik arra világítanak rá, hogy a misztikus lények élete ugyanolyan szenvedéssel teli lehet, mint az emberé – sőt, néha még rosszabb is. Egy rókaszellem, aki több száz éve várja szerelmét?

HANAKO-SAN a popkultúrában

Hanako-san története az **1990-es évektől** lett a **japán popkultúra** szerves része. Több film, anime, manga és videójáték alapozott már rá. A horrorfilmes adaptációk talán a legismertebbek, de mangás és animés fronton

a **Kyōkai no Rinne** és a **GeGeGe no Kitarō** szériákban tűnt fel Hanako-san karaktere. Sőt! **2013**-ban megjelent egy **énekes idol** is (művészneve: **Jūyondaime Toire no Hanako-san**), aki death metal, metal és punk stílusban zenél. Az idol eredettörténete a következő: ő egy általános iskolás kislány szelleme, aki a suli negyedik emeletén

lett öngyilkos 4 óra 44 perc 44 másodperckor. Elvileg a 13. Hanako-san szelleme ruházta át rá a következő Hanako-san pozícióját, így ő egy 14. generációs Hanako-san, aki jelenleg 444 éves! Furcsa hörgését és artikulálatlan beszédét azzal magyarázzák, hogy mivel életében eltörték a nyakát, így nem tud rendesen beszélni. Az idol showjait vicceskként, erőszakosként és kissé „piszkosként" jellemzik a rajongók, mivel ennivalót és innivalót dobál a tömegre. A születésnapja egyébként november 19-én van, a Mellékhelyiségek Világnapján (komolyan!).

Egy szellemsrác, aki csak barátokat akart, ezért nem tud békére lelni? És persze ott van Hanako-kun. A titokzatos fiú, akinek tragédiája mindenkién túltesz. Ha kíváncsi vagy rá, az anime mellett érdemes lecsapni a manga verzióra is, ami sokkal tovább viszi a sztorit, mint a 12 részes anime.

Garai Tímea

© Aidairo / SQUARE ENIX • "JIBAKU Shōnen Hanako-kun" production committee
© 1995-2020, Tokyo Broadcasting System Television, Inc.

Az óvatos hős paranoiáinak legendája

慎重勇者

～この勇者が俺TUEEEくせに慎重すぎる～

Az isekai animék lassan óceánná duzzadt tömegében az ember azt gondolhatná, mindegyik ugyanarról szól. Jön a hős, aki ilyen-olyan módon átkerül egy másik világba, amit aztán meg kell mentenie. Mi ebben az izgalmas vagy új? Szerencsére azonban számos olyan alkotás van, amelyek kimondottan üdítően nyúlnak a megszokott isekai elemekhez, némelyik már-már röhejes paródiaként szedi ízekre a műfajt. Nézzük meg, mi a helyzet a Shinchō Yūsha esetében!

A HÁTTÉR

Az anime a teljesen noname író, **Tsuchihi Light** és a nála valamennyivel rutinosabb illusztrátor, **Toyota Saori** közös light noveljéből készült. A 2017-ben indult regényből alig egy évvel később a novelhez hasonlóan a *Kadokawánál* kezdték el megjelentetni a mangaverziót, míg az animeadaptáció a 2019-es őszi szezonban került levetítésre.

No de mi is állhat annak hátterében, hogy egy gyakorlatilag teljesen kezdő és ismeretlen író egyetlen alkotása alig három év alatt kis híján kimaxolta a japánoknál már nagyon is megszokott adaptációs háló nyújtotta lehetőségeket? Vessünk rá egy közelebbi pillantást!

KLISÉKERÜLÉS

Főszereplőnk **Ristarte,** egy kezdő istennő, aki immár sokadik alkalommal mentett meg világokat különféle helyekről megidézett hősök segítségével. Ám amikor egy **S szintű világ**, Gaeabrande megmentését varrják a nyakába (ami a veterán isteneknek sem kevés kihívást jelent), szépséges istennőnket joggal veri le a víz.

Ám pánikra semmi ok! Ristarte okos lány, tudja, hogy Japánból jól eséllyel szerezhet valami táposabb hőst, aki majd kisegítheti a szorult helyzetben. Hiszen a szigetországban igen népszerűek az isekai alkotások, a helyi srácok emiatt pedig minden más nemzetet lepipáló tempóban válnak ideális megmentőkké.

Talál is egy tökéletes jelöltet, a meglepően magas statokkal rendelkező **Ryūgūin Seiyát**. Úgy gondolja, hogy a fiú jól megállja majd a helyét az S szintű világban, számos izgalmas kalandban lesz majd részük, sok szövetségest szereznek majd az útjuk során, és az egész világmegmentő kalamajka jó móka lehet így összességében. Ám amikor Seiya megérkezik az isteni világba, és gyakorlatilag edzés nélkül még a lábát sem hajlandó kitenni az alaposan védett dimenzióból, Ristarte rájön, hogy Seiya adatlapján a „túlzottan óvatos" megjegyzés mit is takar.

...rendkívül gyanakvó srác, ami végtelenül sok humoros helyzetet teremt...

Ahogy már ebből is sejteni lehet, hiába a szokásos isekai történet, a Shinchō Yūsha története a megszokottól **egészen eltérő irány**ból közelíti meg a dolgokat. Adott egy lelkes, jópofa istennő, aki még csak arra se tudja rávenni Seiyát, hogy legalább körbenézzen az új világban. Seiya **rendkívül gyanakvó** srác, ami végtelenül sok humoros helyzetet teremt, de gyakorlatilag az ő túl óvatos természete a szokásos isekai elemek nagy részét ki is dobja a kukába, és amit megtart, azt is egészen más formában teszi.

Szóval itt tényleg nem arra kell számítani, hogy majd hőseink az egész világot bejárják. Seiya az ideje nagy részét az **isteni világban tölti edzéssel**. Kezdetben inkább csak egyedül gyakorol, míg később Ristarte más „kollégákat" is bevon Seiya kiképzésébe. Így egy rendkívül átfogó képet kaphatunk az isteni világról és annak lakóiról is. Ők azok a láthatatlan erők, amik

ugyan szinte minden más hasonló történetben is jelen vannak, de nagyobb hangsúlyt sosem szentelnek nekik.

Természetesen Seiya magát a megmentendő világot sem kerüli el teljesen, oda is lelátogat idővel. Olyankor viszont általában nincs ideje a környék szépségén ámuldozni, hanem vagy az ott lakókat terrorizálja (még a leggyámoltalanabb ellenségre is képes a legerősebb varázslatait szórni, romba döntve ezzel a vidéket), vagy nagyrészt **óriási bossharcokba** keveredik. Amikor éppen nem látványos csatákat vív, akkor is csak céltudatosan halad, hogy megszerezze Gaeabrande legendás fegyvereit, amik a legfőbb gonosz legyőzéséhez kellenek.

Emellett Seiya semmilyen igyekvése ellenére nem kerülheti el, hogy idővel ne csapódjanak „gyanús alakok" is a partyjába. Bár az isteni szférában is nagyon érdekes viszonya van egyes istenekkel (képes belőlük a brutális rettegéstől kezdve mániákus szerelemig mindenféle érzést előcsalni), érdekes látni, hogyan nyílik meg picikét jobban a két, társául szegődő sárkánygyereknek.

A történet tehát rendkívül fordulatos, érdekes, és annyi poénos helyzet van benne, hogy az ember nem győzi nevetéssel. A humor nagy része a Seiya és Ristarte közötti dinamika miatt még röhejesebb, valamint számos **ecchi helyzetkomikum** és pár betegebb (*Gintama*-szintű) poén is helyet kap a sztoriban. Emellett számos izgalmat tartogat az anime, illetve az utolsó pár epizód olyan **döbbenetes igazságok**at tár fel, olyan brutális harcokat tartogat, hogy arra szavak sincsenek. Amilyen jópofa lazasággal indult a sorozat, pont olyan komollyá válik a végére!

IGÉZŐ SZÉPSÉGEK

Az animét a **White Fox** (Re: Zero, Goblin Slayer, Steins;Gate) készítette, és a sorozat grafikája hozta is a tőlük megszokott színvonalat. A karakterdizájnok különösen jók lettek, illetve az anime kimondottan erős az arckifejezések és érzelmek kifejezésében. Ami zavaró lehet, hogy egész sok CGI van benne (teljes ED, illetve az epizódokban is helyenként), ami eléggé el tud ütni a rajzolt részektől.

A sorozat zenéi jók, de összességében nem túl jellegzetesek vagy maradandóak. Az opening az, ami **különösen ütős** és fülbemászó rock szám, de az ending is inkább csak kellemes pop levezetés a részek végén.

A körítés gyakorlatilag inkább mondható átlagosnak (ezen belül néhol ezt felülről, más szempontból alulról közelíti), de ezek se vonnak le a sorozatból, mert maga a történet és a szereplők minden esetleges negatívumért kárpótolnak.

NEM KELL ÓVATOSKODNI!

A Shinchō Yūsha egy nagyszerű isekai anime, néhol már-már beteges humorral, de hála a nagyszerű történetvezetésének és a különleges szereplőgárdájának, kiemelkedőnek tekinthető a műfajában még az esetleges hibái ellenére is. Ha valaki egy vicces, mégis izgalmas és fordulatos szórakozásra vágyna, Seiya paranoiás krónikáival bátran tegyen próbát!

Horváth Katalin (Jigoku)

A gyanús alakok

Noha Seiya a történet központi alakja, mégis **Ristarte** az, aki igazából narrálja a történéseket. Az ő kedves, ám sokszor kissé szerencsétlen, irányításmániás karaktere az, aki a sorozat fő humorforrása. Félelmetesen jó a kémia közöttük Seiyával, a fiú pedig néha olyan arckifejezéseket meg reakciókat vált ki belőle, hogy azokat Gintoki (*Gintama*) vagy Eikichi (*GTO*) is megirigyelhetné!

Seiya rendkívül komoly, alapos, és természetesen örökké gyanakvó. Ez ugyan kissé komor jellemként tünteti fel, de a körülötte lévők mindig tompítanak ezen az élen. Persze nyilván ennek a túlzott óvatosságnak is megvan a maga oka, amire szintén fény derül.

Két fontosabb szereplő még a kettejükhöz csapódó sárkánytestvér, **Mash** és **Eruru**. Mindketten végtelenül szerethető, nyitott és barátságos jellemek, akik nagyszerűen kiegészítik Seiyát, és meglepően nagy hatással vannak a körülöttük lévőkre.

Emellett még számos érdekes isten és ellenség feltűnik a sorozatban, igen színes a szereplőgárda.

© Tuchihi Light, Toyota Saori / KADOKAWA / Shinchou Yuusha Production Committee

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Shinchō Yūsha: Kono Yūsha ga Ore Tueee Kuse ni Shinchō Sugiru
ÉV: 2019
ÍRTA: Ihara Kenta
RENDEZTE: Sakoi Masayuki
STÚDIÓ: White Fox
HOSSZA: 12 x 23 perc

LIGHT NOVEL

ADATLAP:

CÍM: Kono Yūsha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchō Sugiru
ÉV: 2017–
ÍRTA: Tuchihi Light
RAJZOLTA: Toyota Saori
HOSSZA: eddig 6 kötet

ÜGYINTÉZÉS TERMÉSZETFELETTI MÓDRA >>>>>> 虚構推理

Kyokō Suiri

A misztikus történeteket és lényeket nyomozással, vagy természetfeletti problémák megoldásával összekötő adaptációk nem jelennek meg nagy számban a képernyőn. A Shinrei Tantei Yakumo vagy a Ghost Hunt jó példa lehet ilyen sorozatokra, melyekben a hangsúly általában az emberi oldalon, azaz az egyes személyek szempontjából zavaró jelenségek megszüntetésén van. Ezeknél még ritkábban bukkan fel olyan széria is, ahol a természetfeletti lények problémáinak megoldása kerül előtérbe, ilyen többek között a Fukigen no Mononokean, a Tactics, vagy éppen a Kyokō Suiri.

A BÖLCS ÉS A HALHATATLAN

Iwanaga Kotokót tizenegy évesen természetfeletti lények „rabolták el”, és arra kérték, hogy legyen számukra a „bölcsesség istennője”, és emberként segítsen nekik a problémáik megoldásában, vagyis legyen közvetítő a két világ között. A lány úgy dönt, hogy elfogadja az ajánlatot, a nagy(obb) hatalomért azonban nem kis árat kellett fizetnie: **bal lábát és jobb szemét elveszíti** a fontos szerepéért cserébe, igaz, hiányossága a modern kor vívmányainak köszönhetően nem szembetűnő. Középiskolásként egy váratlan találkozásnak köszönhetően beleszeret egy egyetemista fiúba, akit meg is környékez, hogy ő lehessen a következő társa. Idővítése olyan szempontból jónak mondható, hogy a kiszemeltjét nem sokkal korábban elhagyta a mennyasszonya egy természetfeletti találkozás következményeként. Kotokónak van még egy érve, hogy meggyőzze **Kurōt** arról, segítsen neki a munkájában: párjelöltjének ugyanis elég sok köze van a másik világhoz, mivel egy gyermekkori incidensnek köszönhetően olyan képességre tett szert, amely miatt már nem is igazán nevezhető teljes mértékben embernek. Kettejük kombója ideális a valóság és a természetfeletti világ egyensúlyának megőrzésére, mivel egyikük érvekkel, míg a másik erővel tud hatást gyakorolni a különféle lényekre. A rájuk váró különböző nehézségű feladatok megoldása közben kapcsolatuk is változik, ráadásul nehezítésként az egyik eset felgöngyölítésénél az exbarátnő is felbukkan kisegítőként.

PÁRATLAN PÁROS

A sorozat legnagyobb erőssége a **cseppet sem hagyományos főhős páros**, és a kettejük közötti kapcsolat alakulásának bemutatása. Bár misztikus lényekből is felbukkan jónéhány, már a Kurót övező rejtélyesség is ad egy pluszt a történethez. A fiú alapvetően csendes, kerüli az összetűzéseket, öngyógyító képességének köszönhetően nem igazán fektet hangsúlyt saját testi épségének védelmére. Kotoko nagyon okos és gondoskodó, a munkáját komolyan veszi, igyekszik mindig feltárni egy-egy probléma gyökerét, az ezzel járó veszélyekkel sokszor nem törődve. Külsőre meglehetősen alacsony, és babaszerű kinézete miatt jóval fiatalabbnak tűnik a koránál, ami miatt néha gyereknek nézik. Társaságkedvelő, őszinte, képes egyenesen (néha nyersen) megmondani a véleményét, és az érzéseit sem fél kimutatni vagy kimondani, utóbbit olykor némi humorral fűszerezve teszi meg. Időnként túlságosan ragaszkodó, ha Kuróról van szó, esetenként némileg idegesítő is tud lenni, de egyáltalán nem tart a választottjától, pedig ügyfelei egytől egyig rettegnek a fiú jelenlétében. A szereplőkről általánosan elmondható, hogy abszolút reális a viselkedésük, minden tettüknek megvan a maga oka, emellett a különböző, **japán folklór által ihletett lények** többször szolgálnak a hangulat oldására is a különféle proble-

...bár misztikus lényekből is felbukkan jónéhány...

© Kyo Shirodaira, Katase Chashiba, Kodansha / Kyokō Suiri Production Committee

mák forrása mellett, ráadásul maguk a megoldandó rejtélyek sem éppen a legegyszerűbbek.

Az sem megszokott, hogy **a felbukkanó volt barátnő**, Saki nagyon is kedvelhető karakter, pedig általában nem igazán pozitív színben szokták feltüntetni az exeket. Egy felnőtt, érett nő, aki rendőrként szeret mindent alaposan átgondolni, de a természetfeletti lények könnyen megriasztják. Jelleme éppen ellenkezője a női főszereplőnek, így meglehetősen jól egészítik ki egymást, főként amikor a körülmények közös munkára kényszerítik őket.

Az abszolút **karaktercentrikus sztoriban** nagy hangsúlyt kap a Kotoko és Kurō közötti kémia, illetve a további szereplők közötti viszonyok alakulása, melyek megjelenítésében **a legfontosabb szerepe a párbeszédeknek van**. Az egyes találkozások során hallható dialógusok plusz információkat adnak a történet előrehaladásához, szinte minden ezekből derül ki, külön elbeszélő, aki háttérinformációkat adhatna, egyáltalán nincs. Ebből következik, hogy arányaiban nagyon sok a párbeszéd, abból is főként a logikus levezetése egy-egy probléma megoldásának, és jóval kevesebb az akció. Ez abból a szempontból nem meglepő, hogy az eredeti szerző, **Shirodaira Kyō** nevéhez fűződik a képernyőre is került Zetsuen no Tempest, ahol szintén előfordultak már hosszabb érvelésekből álló epizódok, valamint a Spiral: Suiri no Kizuna is, melyben a szerző azt mutatta meg, hogy rejtélyek terén tud meglepetéseket okozni.

MEGELEVENEDŐ REJTÉLYEK

Bár a **Brain's Base** stúdió mostanában nem annyira aktív az animekészítés területén, mint korábban, mindent megtettek annak érdekében, hogy színvonalas adaptációt készítsenek. Igaz, a megjelenítés nem nevezhető kimagaslónak, a mai elvárásoknak azonban tökéletesen megfelel, valamivel átlag felettinek mondható. Amire nagy hangsúlyt fektettek, az az eredeti mű illusztrátorának, **Katase Chashiba** munkájának képernyőn történő (minél pontosabb) visszaadása, aki a novella és a manga szereplőinek kinézetét is megalkotta, mely az előzményeket ismerők számára vonzóbbá teheti az anime változatot. Annak ellenére, hogy ez volt a rajzoló első munkája, 2018-ban a neves kiadó, a **Kodansha éves manga díjára jelölték** a legjobb shōnen kategóriában, de az is mutatja a népszerűségét, hogy nyomtatásban már túllépte a kétmillió kötetet.

A stábot nézve is azt lehet megállapítani, hogy a stúdió gondosan válogatott a tapasztalt és tehetséges készítőkből, erről árulkodik a rendező, **Gotō Keiji** (Kiddy Grade, Endride), vagy a forgatókönyvíró, **Takagi Noboru** (Baccano!, Durarara!!, Kuroko no Basket) személye. Amiben a megjelenítés kiemelkedő, az a rejtélyes légkör, a szükséges helyeken a sötétebb hangulat megteremtése és az ezt ellensúlyozó, megfelelően világos napközbeni jelenetek váltakozása. Az opening szerfelett egyedi és pörgős, az endinget pedig maga Kurō, azaz a hangját kölcsönző Miyano Mamoru (Ajin, Skip Beat, Free) adja elő.

ADATLAP:

CÍM: Kyokō Suiri
ÉV: 2020
EREDETI TÖRTÉNET: Shirodaira Kyō
RENDEZTE: Gotō Keiji
STÚDIÓ: Brain's Base
HOSSZA: 12 x 24 perc

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Kyokō Suiri
ÉV: 2011–
ÍRTA: Shirodaira Kyō
RAJZOLTA: Kiyohara Hiro, Katase Chashiba
HOSSZA: eddig 3 kötet

NOVELLA

ADATLAP:

CÍM: Kyokō Suiri
ÉV: 2015–
ÍRTA: Shirodaira Kyō
RAJZOLTA: Katase Chashiba
HOSSZA: eddig 11 kötet

MANGA

MEGNÉZNI VAGY NEM NÉZNI?

A meglehetősen egyedi sorozat azoknak ajánlott elsősorban, akik szeretik a rendhagyó karaktereket, nem bánják, ha kapcsolat(ok) megjelenítése áll a középpontban, és kedvelik a misztikus lények és a rejtélyek világát. Aki sok akcióra vágyik, annak nem ez a legjobb választás, és annak sem, aki nem kedveli a hosszabb párbeszédeket, a logikus levezetések hangsúlyozását. Ettől eltekintve a misztikus és detektív történetek jellemzői felfedezhetőek benne, a műfaj kedvelői megtalálhatják benne a számításukat.

Leea

Shokugeki no Sōma: Shin no Sara

NEGYEDIK FOGÁS: a mellékíz, ami megmaradt.

Eljött hát a vég kezdete. Két évadon át csigázták a nézőket Azami „igazgató” ördögi karakterével, és a világromboló tervével, ami megölné a kreativitást a konyhákban. A Food Wars népszerűsége töretlen az első évad óta, és szokatlan megközelítésével és innovatív sztorivezetésével kiérdemelte helyét a nagyok között. Ez a lendület azonban nem tarthat örökké, és egy napon az a „végtelen pusztaság” fájó sebeket hagy a készítőkön.

A NEGYEDIK FOGÁS

Lassan ötödik évfordulóját ünnepli a **Shokugeki no Sōma** és ez idő alatt bámulatos módon nem telt el tíz év, idén áprilisban pedig – ha minden igaz – a befejező évad is terítékre kerül.

Ezt a herkulesi teljesítményt azonban mégsem ünnepelhetjük meg ebben a cikkben, mert **a sebesség a minőség rovására ment**. A harmadik évad felkorbácsolta kedélyeket, majd fájdalmasan félbeszakadt, és „éhesen maradtak” a nézők. Nem zárta le és nem is hozta mélypontjára a történetet, így az első epizód olyan, mintha csak folytatnánk az előző évadot. Visszatekintünk kicsit a vonatozásra, felkészülünk, stratégiát dolgozunk ki, és megtudhatjuk, hogyan is került Sōma csapatába egy korábbi elit tíz tag. Az évad teljes egészében a **központ versus lázadók** csapatshokugeki-re koncentrál. Aki kicsit elkeveredett a részletekben, vagy elfelejtette, hol is tartunk, most olvasson figyelmesen! A harmadik évadban tetőzött a központ hatalma, és egy Észak-Japánba szervezett főzőtáborban próbál megszabadulni a megmaradt lázadóktól. Sōma kis csapata, annak ellenére, hogy hatalmas veszteségeket szenvedett, képes volt talpra állni, megerősíteni sorait, és Eizan igazgatót egy végső összecsapásba csalni. Ehhez nem kisebb tétet kellett emelni, mint Sōma apukáját,

Az étel jellemzően nem csupán a testet szolgálja. Jelentős hatással van szellemünkre is. Az igazi étel mind a testnek, mind a szellemnek alkotója.

Masuno Shunmyō

ADATLAP:

CÍM: Shokugeki no Sōma: Shin no Sara
ÉV: 2019
RENDEZTE: Yonetani Yoshitomo
STÚDIÓ: J.C.Staff
HOSSZA: 24 x 25 p + 1 x 25 p special

ANIME

ADATLAP:

CÍM: Shokugeki no Sōma
ÉV: 2012–
EREDETI SZERZŐ: Tsukuda Yūto (manga)
ILLUSZTRÁLTA: Saeki Shun
KIADÓ: Shueisha (Weekly Shōnen Jump)
HOSSZA: 36 kötet

MANGA

©Yuto Tsukuda, Shun Saeki / Shueisha, Food Wars! Shokugeki no Sōma Committee

Yukihira Jōichirót, aki egykori kohai-ának rabszolgája lenne, amennyiben győzedelmeskedik. A csapat-shokugeki két fordulóban dől el, és most végre **eljött a végső leszámolás**. A központ legjobbjai szállnak ringbe rögtön az első részben, Tsukasa Eishi és Kobayashi Rindō személyében. Ellenfeleik pedig a kínai konyha nagyszájú kisfiúja, Kuga Terunori és a korábbi harmadik helyet birtokló Megishima Tosuke lesz. Végül pedig az első fordulót egy igazi sushi párbaj zárja, amit Saitō Sōmei és Mimasaka Subaru prezentál. Ismét véletlenszerű témaválasztás lesz, amit azonnali párbaj követ. Az évad nagyon kevés időt szentel a shokugekin kívüli eseményekre és a karakterek érzelmi útjára. Ez az egész évad egy fotelbe préselő feszült izgalom, ami nem hagy majd levegőt venni.

SŌMA SORSA

Most, hogy már nyakunkon a befejező évad, és nagyjából össze tudjuk szedni gondolatainkat az anime egészéről, **maradhat némi kellemetlen mellékíz** a szánkban. Egy nagyszerű történet és néhány briliáns karakter készül elköszönni az animék világától, ami innovációt és műfaji újdonságok végtelen sorát inspirálhatja a jövő shōnenjeiben. Sajnos azonban, ami az első két évadot sikerre vitte, az a harmadikban kissé megkopni látszott, és a negyedikben pedig kezd eltűnni. (Rettenetes Trónok Harca-szorongás fog el, ha az utolsó évadra gondolok.) Ez pedig a történetvezetés és a karakterfejlődés harmóniája. A látványos ételek és jó időben elsütött humor sosem hagy minket cserben. Azonban ezt a rengeteg karaktert már nem lehet buktatók nélkül vinni egy ilyen gyors léptékű történetvezetésben, mint a negyedik évad. Most **már nem ágyaznak meg új elemeknek**, és nincsenek fordulatok. Megpróbálják gyorsan és látványosan elsütni a puskaport egy két évadot felölelő shokugeki csatába, ami félő, hogy kimeríti a nézőket. A rengeteg izgalom mellett sok meglepetést nem rejteget az évad, hacsak egy bizonyos részt nem emelünk ki, amikor is egy komplett mellékszálat elmesélnek fél percben, fájóan élvezhetetlen léptékkel. Aki eddig nézte, már nem teheti meg, hogy kihagyja az utolsó évadot, már a lezárás megnyugtató érzése miatt sem. Aki azonban most várja a sorozat magaslatait, annak rossz hírem van, az valahol a Holdfesztivál végén volt.

Tizes

Versenyfutás az idővel

Erősen vitatható ugyan, azonban véleményem szerint az évad legfontosabb epizódja, az EX jelölésű behind the scenes rész. Itt kiderül, hogy micsoda elképesztő csapatmunka és munkamorál van az animátorcsapatban. A **J.C.Staff** felelős ezért, és sokak számára ismerős lehet, ugyanis a kilencvenes évek közepétől számos nagy címet hoztak életre (Méz és Lóhere, Slayers, One Punch Man, Ai Yori Aoshi).

Egy 162 fős profi művészcsapat garancia a sikerre, nem igaz? Dehogynem! A színvonal tartására viszont már nem annyira. Sajnos egyre gyakoribb jelenség, hogy elsietett, minőségében hullámzó folytatásokkal találkozunk. Az első évad elbűvöl minket, hatalmas népszerűségnek örvend, a fanboyok és fangirlök pedig negyedévente tombolnak, méltatlankodnak vagy átkozódnak egy nagyot, hogy miért nem kapják már meg a következő évadot, ami kitart egy-két hónapig.

A válasz kezd fájdalmasan egyértelmű lenni. A készítők nem tudnak lépést tartani a nézők és forgalmazók igényeivel. Túlórákba és frusztrációba fulladnak kreatív döntések, és eredményeként olyasmit kapunk, mint a Shokugeki negyedik évada. Ez pedig baj, és valahol mi vagyunk a hibásak, Te és én, kedves olvasóm.

Ez a cikk talán nem kéne, hogy a munkaegészségügyről és az emberi teljesítőképességéről szóljon, azonban csak erre tudtam gondolni, amíg az alkotók kialvatlan arcát és fáradt hangját hallgattam az EX epizódban. Majd szembe tűnt még egy dolog: nagyon kevés embert mutatnak egy ilyen nagy csapathoz képest, és elgondolkodhatunk, hogy vajon abból a 162 főből hány dolgozik a Shokugekin? Nos, a J.C.Staff évente két ciklusban párhuzamosan 8-10 anime sorozatot publikál (tipikusan 12 epizód.), amiből az év végén legalább kettő egy 20+ részes új anime debütálása. Ez azt jelenti, hogy maradt 21 ember – legjobb esetben – és a leaderek.

Amikor legközelebb azt látjuk, hogy az addig briliáns történet egyszer csak suta lesz és összecsapott lett, gondoljunk arra, hogy pontosan ez volt az elvárásunk, és ezért valahol nekünk is felelősséget kell vállalni.

A puskapor, amivel vártak

TSUKASA EISHI

A bishi antagonista, aki mindig egykedvűen figyelte a világot, **végre kap egy kis figyelmet, és kiderül, hogy több van a karaktere mögött**, mint holmi egydimenziós motiváció. Látszólagos gonoszunk természete mögött gyermeki egoizmus lapul, ami miatt ő nem érzékel következményeket és nem érez empátiát, csupán ösztönösen akar mindent, amit ez a világ kínál. Nem ítélkezik senki és semmi felett, csupán saját vágyait éli meg szinte „romlatlan" őszinteséggel.

Konyha: francia

„Fegyvere": Egy ormótlan hosszú citrusreszelő.

KOBAYASHI RINDŌ

Japántól nyugatra az anime legnépszerűbb karaktere nem is véletlenül. A könnyed és cserfes Kobayashi végig pozitív karakter maradt, aki szimpatizál Sōmával, annak ellenére, hogy megmaradt a központ élvonalában. Az egyetlen karakter, akit nem láttunk főzni a negyedik évadig, és nem is véletlenül. Szokatlan hozzávalókkal, főleg húsokkal, és agresszív fűszerezéssel hódít a közönségkedvenc, és furán anyáskodó kötődéssel húzza-vonja Tsukasa Eishit. Vibráló, energikus karakter, akit nem érdekel a világ sorsa, csak ízélményekhez juthasson minden nap!

Konyha: egzotikus húsok

„Fegyvere": Csontozókés.

AKANEGAKUBO MOMO

Történetünk kötelező, mindig mérges chibije a legnagyobb kakukktojás ebben az animében. Bár harmadéves, és az elit tíz negyedik székét birtokolja, viselkedése és érzelmi fejlettsége alapján egy kilencéves szintjén van. (Just Japan things...) Gyermeki lelke és megjelenése mellett azonban igazi géniusz, aki, akár Midász király, amihez csak ér, arannyá válik. A legnagyobb hézagként a történetben Momo cukrász, és csakis édességeket készít, amit viszont vitathatatlanul tökéletesen csinál. Ő az egyetlen olyan karakter, akinek ügyessége egyértelmű fölényként jelenik meg ellenfelei mellett.

Konyha: cukrászat

„Fegyvere": Plüssmacijának letépett karjait használja sütőkesztyűként.

Az utolsó digiváltozás

DIGIMON ADVENTURE

Last Evolution Kizuna

Legutóbb pont két évvel ezelőtt, a Mondo 2018/04. számában ejtettünk szót a digimonokról, az első Digimon-széria megszületésének 15. évfordulója alkalmából készült OVA-sorozat, a Digimon Adventure Tri kapcsán. Akkor a cikk zárógondolatai között megemlítettem, hogy a Tōei Animation már a 20. évfordulóra készül egy új projekttel. Időközben lehullott a lepel a jubileumi projektről, és idén február 21-én be is mutatták a végeredményt, a Taichiék és Agumonék kalandjait immár végleg lezáró mozifilmet, a Last Evolution Kizunát.

ADATLAP:

CÍM: Digimon Adventure – Last Evolution Kizuna
RENDEZTE: Taguchi Tomohisa
GYÁRTÓ STÚDIÓ: Tōei Animation
IDŐTARTAM: 94 perc
BEMUTATÁS ÉVE: 2020

ANIME

„Taichi, de nagyra nőttél!"

Azok, akik a 2000-es évek elején nagy lelkesedéssel követték nyomon az első Digimon-sorozatokat (beleértve jelen sorok szerzőjét is), gyerekkorukban valószínűleg nem is gondoltak arra, milyen lenne, ha kedvenc animéjük szereplői felnőnének. Ez a pillanat most elérkezett: főhőseink söröznek, Yamato motorozik, Kōshirō saját céget vezet, Taichi albérletében pedig Agumon erotikus DVD-kre bukkan. Bizony, **a digiválasztottak felnőttek!** A Last Adventure Kizunában tizenegy év telt el 1999 óta, mióta a gyerekek a Digivilágban megismerkedtek partner digimonjaikkal. Rengeteg kalandot éltek át együtt, sok veszélyes ellenséggel küzdöttek meg, most pedig mind azon igyekeznek, hogy megvalósítsák álmaikat: egyetemre járnak, dolgoznak. Emellett persze **továbbra is kapcsolatban állnak egymással**, és ha baj van, digimonjaikkal együtt mindig készek, hogy segítsenek.

Szükség is van a segítségükre, mert a Tri küzdelmei után a Kizunában ismét hatalmas veszély fenyeget: a világ számos tájáról érkeznek hírek arról, hogy digiválasztott gyerekek eszméletüket vesztik, és kómaszerű állapotban vegetálnak. A háttérben egy eddig ismeretlen digimon, **Eosmon** áll, aki **összegyűjti és digitális adattá konvertálja** a digiválasztottak emlékeit. Mindezekről Taichi és csapata egy amerikai digimonkutatótól és annak segédjétől, Menoa Belluccitól és Imura Kyōtarótól szerez tudomást. A két új karakter ezenkívül még egy fontos információt megoszt a hőseinkkel: a digimonoknak azért gyerekek a társaik, mert a gyerekek előtt lehetőségek határtalan tárháza áll; jövőbeli reményeik biztosítják az energiát a partner digimonoknak. Ha a gyerekek felnőnek, a köztük és digimonjaik között lévő kötelék megszakad, és **örökre el kell válniuk egymástól**. Vajon képesek lesznek a digiválasztottak megfékezni Eosmont, még mielőtt letelik a digimonjaikkal együtt tölthető idő?

Új projekt a 20. évfordulóra

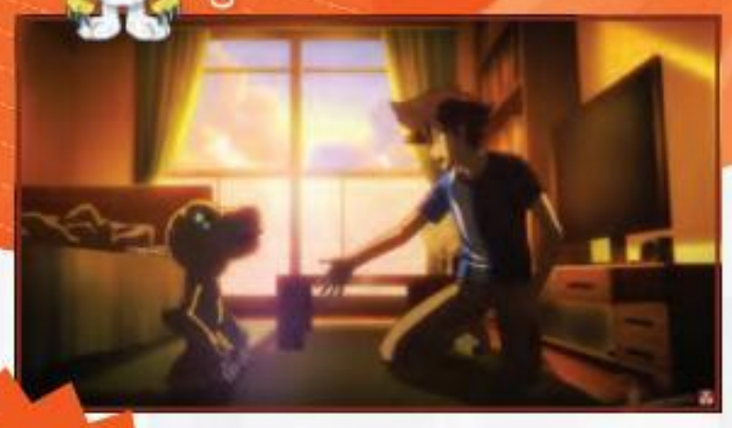
A 2015 és 2018 között bemutatott, hat filmből álló OVA-sorozat, a **Digimon Adventure Tri** igazi meglepetésként szolgált a hardcore Digimon-rajongók számára, hisz az annak idején megismert és megszeretett karaktereket, és ezáltal a gyerekkori élményeket hozta vissza a fanok számára. Azt hihettük, hogy a Tri-ban az ellenség legyőzésével véget ér a nyolc gyerek és digimonjaik kalandja, ám az utolsó OVA legvégén felvillant egy felirat, miszerint a gyártó stúdió már készül a sorozat 20. évfordulójára. 2019 márciusában hivatalosan is bejelentették, hogy egy egészestés mozifilmet terveznek, melyben Taichiék már egyetemista fiatal felnőttek; ezzel egyidőben az anime vizuális dizájnját bemutató képek is megjelentek. 2019 nyarán jelentették be, hogy a film címe Last Evolution Kizuna (Kötelék) lesz, és bemutattak néhány karaktertervet is, mégpedig a Digimon Adventure 02 főszereplőivel.

Agumon és Gabumon utolsó digiváltozása

Ezek a képek megnyugtatták a régi rajongókat, ugyanis ezzel megkapták az elégtételt a Tri egyik leginkább hangoztatott kritikájára, miszerint: „Hol vannak a második sorozat, a 02 főhősei?!". A Tri ugyanis öt filmen keresztül úgy tett, mintha az első sorozatra épülő 02 szereplői (Daisuke és társai) nem is léteztek volna, csupán az utolsó filmben tettek említést róluk (sziluettjeiket láthattuk pár másodpercre).

Ehhez képest Daisukéék a Last Adventure Kizunában tényleg megjelentek, és viszonylag lényeges feladatot is kaptak (New Yorkban nyomoznak Menoáék után, majd harcolniuk is kell), de fontos megjegyezni, hogy a forgatókönyvíró **nekik csupán mellékszerepet szánt**. És nemcsak nekik, de a Taichi-Agumon, Yamato-

Gatomon



BRÉKING NYÚLZ

Jelen cikk írásakor érkezett a hír, miszerint a Tōei Animation 2020-ban elkészíti az első Digimon Adventure sorozat rebootját: az eredeti karakterek megmaradnak, de a sztori nem 1999-ben, hanem 2020-ban játszódik majd. Az új tévésorozatot, melyet egy későbbi számban mi is bemutatunk majd, április elejétől sugározza Japánban a Fuji TV.

Gabumon párosokon kívüli többi „veterán" szereplőnek is. Érthető persze, hogy egy másfél órás filmben nem lehet mind a 12 karakter sztoriját alaposan kifejteni, mégis kissé rossz szájízzel konstatálhatjuk, hogy az új filmben leginkább **a két fiúra és digimonjaikra koncentrálnak**, ahelyett, hogy a főhősök ismét egy nagy csapatként jutnának túl a legújabb nehézségeken.

Film a Digimon-generációnak

A Last Evolution Kizunán érződik, hogy **nem a mostani gyerekközönség számára**, hanem a „Digimon-generációnak" készült, vagyis azoknak a fiatal felnőtteknek, akik húsz évvel ezelőtt megismerték és megszerették a Digimont. Ennek megfelelően

rendezője, **Taguchi Tomohisa** maga is a Digimon-generációhoz tartozik. A rendező olyan animefilmet szeretett volna készíteni, ami elgondolkodtatja a nézőket a felnőtté válásról és annak nehézségeiről; valamint erős üzenetet közvetít: a sorsunk megváltoztatható. A film kontrasztba állítja azokat, akik hajlamosak a múltbéli emlékeikbe temetkezve sajnáltatni magukat azokkal, akik a nehézségeken túllendülve a jövőbeli céljaik elérése érdekében tevékenykednek. Világos az üzenet: tartsunk ki választásunk mellett, és mindig haladjunk előre!

A Last Evolution Kizuna alkotóira még egy nagy feladat hárult: a 2000 és 2001 között sugárzott Adventure 02 utolsó epizódja ugyanis bemutatja, mivel foglalkoznak a szereplők felnőttkorukban, így a filmben szerepet kapnak a múltbéli eseményekre való visszaemlékezések, valamint a Kizuna egyes jelenetei is eszünkbe juttathatnak régebbi Digimon-filmeket (pl. Greymon és Parrotmon harcol, ahogyan azt az 1999-es, legelső filmben is tették; az Eosmon elleni harc a digitális térben pedig Diablomon legyőzését juttathatja eszünkbe a Bokura no War Game-ből). A Last Evolution főcíme természetesen ugyanaz a **Butterfly** című szám, mint az első Digimon-sorozat esetében – az időközben fiatalon, tragikusan elhunyt énekes, Wada Kōji helyére sem toboroztak új énekest, hanem egy az egyben felhasználták a húsz évvel ezelőtti felvételt. Azt, hogy a film **elsősorban a nosztalgiázni vágyó rajongóknak készült**, mindezeken kívül mi sem tudná jobban igazolni, mint az, hogy a film

© Tōei Animation 2020

...azoknak a fiatal felnőtteknek, akik húsz évvel ezelőtt megismerték és megszerették...

mostani film valahogy meg kellett teremtse a kapcsolatot az egyetemista karakterek jelene és a 02-ben felvázolt jövőképük között. Ez sikerült is, például Daisuke, akinek anno azt „írták elő", hogy New Yorkban fog rámenüzletet nyitni, a Kizunában már ott is van Amerikában, és tanulja a rámenkészítés fortélyait; vagy Takeru, aki felnőttkorában író lesz, irodalomszakon tanul az egyetemen.

Az új film sikeres volt a japán nézők, a „Digimon-generáció" körében: a bemutatást követő első héten a legnézettebb mozifilmek rangsorában a 6. helyet foglalta el annak ellenére, hogy az egész országban csak néhány kijelölt moziban vetítették. A Digimon hashtaggel ellátott tweetek nagy része is dicsérte a Kizunát; az internetes cikkekben is pozitív visszajelzéseket olvashattunk. Most is beindult a merchandisebiznisz, kiadtak új plüssfigurákat, és még a film regényváltozata is megjelent. A Last Evolution Kizuna tehát sikert aratott Japánban, és biztos vagyok benne, hogy minden Digimon-rajongó szívesen nosztalgiázik majd vele. És hogy immár végleg lezárult-e a történet? Nos, még mindig maradtak elvarratlan szálak, még mindig nem jutottunk el teljesen a 02 végén bemutatott jövőképhez, így senki nem lepődne meg, ha hamarosan bejelentenének egy új projektet a 02 karaktereivel a főszerepben.

Hornos Dániel

YOSUGA NO SORA: IN SOLITUDE WHERE WE ARE LEAST ALONE

ヨスガノソラ

Mert van, amit már az égben megírtak...

Elég nehéz olyan sorozatról írni, amelynek a középpontjában az emberi érzelmek, kapcsolatok állnak igencsak megosztó tálalásban. Hiszen ezeknél feltétlenül muszáj a lélektanról is beszélni, hogy egyes karakterekre mi hogyan és miért úgy hat, ahogy azt látjuk. Mindeközben lehetőleg minél kevesebbet feltárni a sorozatból, hogy az nézőként is élvezhető maradjon és tartogasson meglepetéseket. Ez különösen akkor problémás, ha a mű sem könnyen emészthető, mivel jócskán képes arra, hogy kimozdítson a komfortzónánkból.

TÖRTÉNETSZÁLAK

A Kasugano testvérek, **Haruka és Sora** frissen árvultak el, nagybátyjuk vette magához őket. Amíg a nagyvárosban a közlekedési balesetben elhunyt szülők temetéséről a gyámjuk gondoskodik, a korábbi lakást eladva gyerekkoruk helyszínére, a nagyszülők vidéki házába vonulnak vissza, hogy egyenesbe tudjanak jönni. Az álmatag kis vidéki településben régi barátok és új arcok fogadják őket...

Ez a kerettörténet, innentől **fejezetes felosztásban** követjük az eseményeket, sokszor egy-egy visszajátszott jelenet segít érzékeltetni, hogy Haruka hol dönt másképpen, ezáltal merre tereli az cselekmény folyását. Az első ilyen szegmensben (1-4.) a helyi gazdag lány, Kazuha gondoskodása és féltése kerül kifejtésre a (fél)testvére(?) iránt, miközben a második fejezet (1-2., 5-6.) a testvér, Akira háttértörténetét bontja ki. A harmadik etapban (1., 7-9.) a gyerekkori barát, Nao bűntudata és emésztése körül zajlik, míg az utolsó felvonás (1., 7., 10-12.) Haruka húgát helyezi előtérbe. Ezen kívül a részek végén extra, rövid történetek formájában megkapjuk Motoka, a cselédlány kissé kínos önparódiába forduló epizódját.

...miután tinédzserekről beszélünk – leginkább szexuális úton fog lecsapódni...

A SZÁLAK ELVARRÁSA

Hogy mitől fontosak a szegmensek, és miért így követik egymást? Meg miért hoztam elő a lélektant? Nos, Haruka oldaláról nézve így nehezedik a kapcsolatépítés a lányokkal, miközben **ő mindvégig aktív és támogató** szerepben lép fel az életükben. Míg Kazuhánál a probléma kibeszélése oldja fel a gondokat, Akiránál ehhez az érintettek beavatása is szükséges. Mindkét lány számára ő az, aki kimozdítja a fennálló holtpontot. A gyerekkori barát, Nao önmarcangolásának megoldásában már egyenrangú fél, mivel ő az érintett és egy nem túl szép közös emlék adja ennek a fejezetnek a konfliktusát. Mindhárom lány kapcsán a tévedéseikre, hamis vélekedésükre kell rácáfolnia, és éreztetnie velük azt, hogy a fennálló problémák ellenére szereti őket. Ez utóbbi formája – miután tinédzserekről beszélünk – leginkább szexuális úton fog lecsapódni, „a tettlegesség a legékesebb bizonyíték" elvén. Ha ezen az apróságon túl tekintünk, akkor igazából egy fontos motívumot fedezhetünk fel, amelynek minden párkapcsolatot jellemeznie kellene: **a közös problémamegoldás szükségét** és a hajlandóságot a megoldás kieszközölésére.

Aztán ott a hugi. A gyerekkora óta rendszeresen beteg leány több időt töltött kórházban, mint a családjával, így az ő esetében nem fejlődött ki a testvér fogalma, a

©SPHERE / Okukosome Neighborhood Association

vérrokonság jelentette gátlás. Számára **a bátyja egy közelebb álló idegen** valaki, aki valami számára felfoghatatlan gondolat okán akar gondoskodni róla. Míg a másik három történetszálon mindössze frusztrálja az osztatlan figyelem hiánya, ebben a fejezetben sarokba szorítja a bátyját egy morális dilemmával és felőrli az ellenállását. Haruka vezető szerepe elvész és a húga prédájává válik, miközben arra próbál megoldást találni, miképp utasítsa vissza a szexuális közeledését úgy, hogy az ne akarjon hisztéria vagy dac miatt magában kárt okozni.

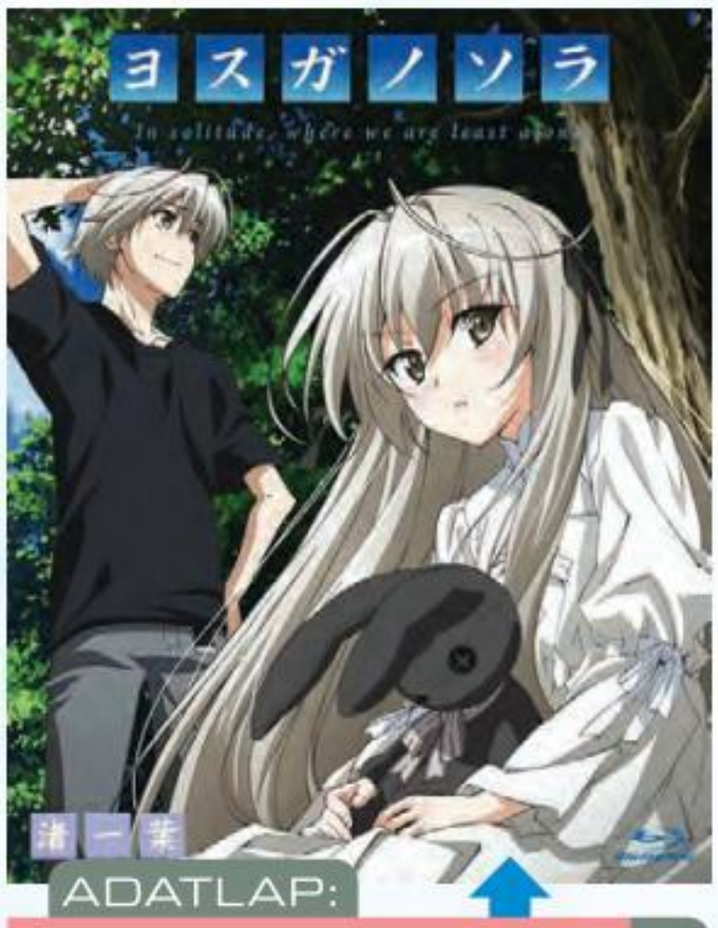
Mindeközben érdemes figyelni az apró részletekre is, hiszen egy-egy apróságot valamelyik karakterről nem feltétlenül a saját történetszálán tudunk meg, hanem egy másikon. Hiszen egyes kulcsesemények nem fejezetspecifikusak, van, amiről lekésnek, lemaradnak, mások pedig másképp alakulhatnak, akár többféleképpen is.

ÍGY TELJESÍT A SOROZAT

Történetileg **összetett, finoman megkomponált** darab, aminek el lehet veszni a részleteiben, ha erre fogékonyak vagyunk, és nem utolsó sorban kíváncsiak. Nyilván a fejezetenkénti egyre több erotikus jelenet eléggé eltántorító és öncélú, különösen az utolsó etap vérfertőzős cselekményével, ettől függetlenül egy elég komoly és ritkán hallott üzenetet is hordoztat magával. Ez pedig nem más, mint hogy **a problémáktól nem szabad elmenekülni**, hanem szembe kell nézni velük, vállalni a konfliktust és a bűnnek minden egyes gramm terhét. Ezt mindegyik fejezet sugalltatja, hogy ne úgy éljünk együtt ezzel, mintha a gond az életünk része és meghatározója lenne, de itt válik a leghangsúlyosabbá. Ez egy olyan vonal, ami felett nagyon könnyű elsuhanni, vagy észre se venni, ha leragadunk annál, hogy mik zajlottak a képernyőn a sorozat legutolsó percéig.

A szinkronhangok hozzák a kötelezőt és nagyon jól megválogatottak, mint a hugit alakító **Taguchi Hiroko** (Grisaia-trilógia Amanéje vagy a Fortune Arterial Yūki Harunája), **Shimono Hiro** a báty szerepében (rengeteg mellékszerep mellett a Kimetsu no Yaiba Zenitsuja), esetleg a Naoként játszó **Inokuchi Yuka** (Zero no Tsukaima Charlotte-ja). Külön érdekes, hogy a női szinkronszínészek hagyományos sorozatokban nem a legfoglalkoztatottabbak, valamint mindegyikük repertoárja rövid, és legalább 2-3 pornografikus mű egész biztos található benne. (Ami nem újdonság, a legutóbb a Nekopara OVA esetén láthattunk ilyet – és ott költségvetési okai voltak ennek, később a TV-sorozatra teljesen lecserélték a hangokat.)

Az opening egy kellemes, kissé szomorkásan szerelmes hangulatú melódia eufoniustól. Az első záródal, ami elválasztja az érdemi epizódot és az omakét, egy ehhez hasonló szám lett, ami nem igazán okoz maradandó emléknyomot. A második záródal, ami az omakét követi, egy vérbeli, ütemes, kicsattanó és vidám nóta a Momoiro Clovertől. A képsoraik szépek, bár a köztes ending, vagy inkább insert song elég minimalista a rajzolt családi fotók mutogatásával, viszont a legnagyobb baklövést a második záródal követi el: célszerű ezt a sorozat legvégén megnézni, mert nagyon sok



ADATLAP:

CÍM: Yosuga no Sora: In Solitude Where We Are Least Alone
STÚDIÓ: feel.
ÉV: 2010
RENDEZŐ: Takahashi Takeo
HOSSZ: 12 x 25 perc

ANIME

...érdemes figyelni az apró részletekre is...

részletet nemcsak előrevetít, de bemutat, lelő, megmagyaráz.

Maga a rajzolás és az animáció viszonylag szép és a szemnek kellemes, hozza a korabeli színvonalat. Mindemellett nem fél élénk színeket, kifejező effekteket használni, noha többször fogjuk úgy érezni, hogy azért erősen középszerű még így is.

ZÁRÁSUL

Egyértelműen **nem a széles közönségnek** javasolható és ajánlható mű, a téma pedig érettebb hozzáállást kíván, amely nem ragad le egy (vagy kettő) megdöntött tabutéma kapcsán. Ettől függetlenül nem hibátlan, sok helyen bele lehet kötni a történetbe, logikájába is. Ennek egy része magyarázható a játékidő szűkével, a rendezési megoldással, és szó mi szó, elbírt volna egy hosszabb formát, hogy jobban kibonthassa saját magát.

Lehoczki Péter (Ricz)

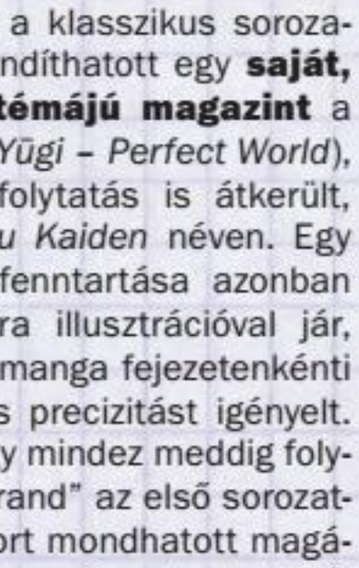
MANGAKA
Watase Yuu
渡瀬 悠宇

MI TÖRTÉNT AZ ELMÚLT TÍZ ÉVBEN?

Watase Yuu nevét bizonyára ismerik a „régi motorosok”. Kiemelkedően híres mangaka a kilencvenes évek végétől, aki főleg fantasy shōjo berkekben aratott. Az ő nevéhez fűződik a híres *Fushigi Yūgi* sorozat, na meg az *Ayashi no Ceres*, aminek a mangája megkapta a neves Shogakukan manga díjat is. De nézzük, mi történt azóta Wataséval!

A Fushigi Yūgi univerzum – avagy Watase Yuu régi dédelgetett projektje

Watase régebbi műveit (*Fushigi Yūgi, Ayashi no Ceres*) **már gimnazista korában kitalálta**. Az első *Fushigi Yūgi* manga kerek lezárást kapott a 18 kötettel és az anime sorozatról is elmondhatjuk, hogy minden kisebb kritika ellenére a kilencvenes évek végének egy nagyon jól sikerült alkotása lett. Watase azonban már ekkor hintelte, hogy ezt **az univerzumot még tovább fogja bővíteni**. Az FY főszereplője egy középiskolás lány, Miaka, aki átkerül egy varázskönyv világába. Az univerzum alapját a négy égtájőr isten alkotta, ami erősen sugallta, hogy a folytatásban majd a Genbu és Byakko csapat is szerepet kap a két régi (Suzaku, Seiryū) után. Így történt, hogy 2004-ben, mikor Watase leginkább népszerűségének csúcsán volt és a klasszikus sorozatot már befejezte, elindíthatott egy **saját, különbejáratú FY témájú magazint** a kiadón belül (*Fushigi Yūgi – Perfect World*), amibe végül az új folytatás is átkerült, *Fushigi Yūgi – Genbu Kaiden* néven. Egy antológia sajátkezű fenntartása azonban melós: rengeteg extra illusztrációval jár, plusz a régi és az új manga fejezetenkénti leközlése sok időt és precizitást igényelt. Nagy kérdés volt, hogy mindez meddig folytatható. Bár az FY „brand” az első sorozattal nagy rajongói tábort mondhatott magának, a *Genbu Kaiden* már a kezdetektől más volt. Se stílusban, se hangulatban nem hasonlított a klasszikus *Fushigi Yūgi*hoz, így a rajongókat is egyre inkább megosztotta. Mindehhez hozzájött az új hullám: sok rajzoló uniszexebb mangákat kezdett el gyártani, feladták a klasszikus, elcsépelt, unalmasabb sablon shōjo stílust és valami mást akartak már kipróbálni. Watase végül 2005-ben egy éves szabadságra ment depresszió miatt, orvosi utasításra. Bár egy év múlva visszatért a *Genbu*hoz, a megjelenés tempóján érezni lehetett, hogy nem az igazi, Watase pedig látszólag a semmiből hirtelen 2007-ben belekezdett egy teljesen új dologba, a *Sakuragari*-ba.



Sakuragari – manga felnőtteknek

A *Sakuragari* egy igazi különleges alkotás, amit méltatlanul kevesen ismernek. Ennek fő oka, hogy nehéz mű, kifejezetten nem ajánlott kiskorúaknak. A *Sakuragari* Watase **régóta dédelgetett projectjeinek egyike**: már nagyon régóta megtervezte, de sehol sem talált rá kiadót vagy lehetőséget belefogni, így eredetileg doujinshiként akarta megjelentetni, ám a kiadója végül felkarolta. De míg a *Fushigi Yūgi* egy széles shōjo manga olvasói réteghez szólt, addig a *Sakuragari* minden tabut feszeget. Bár férfi-férfi kapcsolat előfordul elő benne, pont az a húzóereje (de egyben a súlya is), hogy **egy centi fanszerviz sincs benne**, csak a nyers valóság (az ilyen jelenetek direkt nem túl részletesek, ez is mutatja, hogy nem ezen van a hangsúly). A **történelmi környezet**be helyezett sztori körbejárja a korabeli társadalmi rétegek közt kialakult űrt, a szegények gazdagok általi elnyomását, a japánok külföldiekkel szembeni előítéleteit, a szexuális, családon belüli erőszakot és a lista itt még nem áll meg. Ezért a *Sakuragari* BL manga besorolása félrevezető lehet. A mű végül egy **felnőttebb réteghez szóló josei** antológiában (Rinka) jelent meg, ráadásul elsőre direkt kemény kötéssel, drágább áron (ezzel is megakadályozva, hogy túl fiatalok vegyék kézbe). Sok Watase olvasó meghökkent a *Sakuragari*tól, de Watase saját bevallása szerint aki olvasta az *Ayashi no Ceres*t, az már tudhatta, hogy mélyebb pszichológiai vizekre is szeret evezni. Azért nem felejtette el **gyönyörű képeken oldani a feszültséget**: a manga grafikája fantasztikus és hiába sötét, mélyen érzelmes marad. Ez az egyetlen manga, amit kizárólag egyedül rajzolt meg Watase, asszisztensek nélkül. Aki egyszer elolvasta a *Sakuragari*t, annak érdemes minden évben újra elővenni, mondjuk amikor a cseresznyevirág nyílik odakint, hiszen olyan üzenetet közvetít, ami örök.

ADATLAP:

NÉV: Watase Yuu
SZÜLETETT: Március 5.
DEBÜTÁLÁS: Pajama de Ojama (Shōjo Comic)
LEGFONTOSABB MŰVEI: Fushigi Yūgi, Ayashi no Ceres, Arata Kangatari
EGYÉB MUNKÁI: Appare Jipangu!, Imadoki!, Sakuragari, Alice 19th ...
PÉLDAKÉP: Takahashi Rumiko és Inomata Mutsumi, Hagio Moto

MANGAKA

Arata Kangatari – shōnen műfajban

A *Sakuragari* és a *Genbu* egy ideig ugyan együtt futott, de aztán ez nem működött tovább. A két mű teljesen más stílusú volt és bár ilyet már régebben is csinált Watase (annak idején egy időben dolgozott az FY-n és az AnC-n is), a *Genbut* kényszerpihenőre kellett küldenie. Bár a *Sakuragari* új dolog

Sakuragari
(2007-2010, 3 kötet)

dráma, pszichológia, társadalmi, BL, 18+

A századfordulón járunk. A fiatal de szegény családból származó Masataka vidékről Tokióba érkezik, hogy a tanulmányaihoz patrónust találjon. Így keveredik a gazdag nemesi Saiki birtokra, ahol egy titokzatosan szép félvér fiatalember, Souma az örökös. Masataka beáll dolgozni a házhoz, de közben lassanként rádöbben, mennyi mocskos titkot rejteget a nemesek világa, visszafordulni azonban már túl késő...

Arata Kangatari
(2008-, eddig 24 kötet)

shounen, akció, fantasy, kaland

Egy mitikus világban, ahol nyolcmillió kami él az emberekkel, épp egy uralkodóváltási szertartás következne, csakhogy a papnőt biztosító családban nincs épp lány, ezért egy Arata nevű fiút küldenek oda ideiglenesen lányruhában. A szertartás persze kudarcba fullad és lázadás tör ki, Arata pedig elmenekül egy rejtélyes varázserdőbe. Közben az emberek világában egy másik Arata nevű fiú kezdene új életet egy gimnáziumban, ám varázslat következtében váratlanul helyet cserél a másik Aratával... mihez fognak kezdeni egymás teljesen különböző világában?

Fushigi Yūgi – Genbu Kaiden
(2003-2013, 12 kötet)

josei, fantasy, kaland, dráma

A klasszikus Fushigi Yūgi előtörténete. A Taisho-korban élő 17 éves Takiko véletlenül bekerül a négy égtájőr Isten könyvébe az ókori Kínában. Kiderül, hogy ő Genbu papnője, aki majd megidézheti Genbu Istenségét, mert csak így hozhat békét az országba. Ehhez azonban össze kell gyűjteni Genbu mind a hét harcosát. Ő az első miko a *Fushigi Yūgi* univerzumában, vele indul minden.

Fushigi Yūgi – Byakko Ibun / Byakko Senki
(2015, 2017-, eddig 1 kötet)

josei, fantasy, kaland, dráma

A Genbu Kaiden tragédiája után Oosugi Takao megpróbálja elpusztítani a könyvet, mert a saját kislányát is félti, és tudja, hogy a könyv veszélyes. A könyv azonban elpusztíthatatlannak tűnik és csakhamar Suzuno is belekeveredik egy rövid időre. Elsőre szerencsésen visszakerül, de tíz év után ismét kinyílik a könyv...

volt, rajzstílusban még mindig a josei vonalon mozgott. Egy idő után Watase is újítani akart, és ez az újdonság lett az *Arata Kangatari*, ami **homlokegyenest ment szembe** minden addigival, amit kiadott a keze közül. Először is új antológiában jelent meg, a Shōnen Sunday-ben. A rajzstílus is shōnen, de mellé maradt a watasés fantasy világ, nagyon sok szerethető szereplő, izgalmas fordulatok és közben érdekes kérdések (utóbbiak persze csak finoman a háttérben). Watase az *Aratá*val bebizonyította, hogy **nagyon jól mozog shōnen műfajban is**. Olyannyira, hogy egyre nehezebben ment a két sorozat egy időben való rajzolása – mert bizony míg az *Aratát* tolta a shōnen fronton, addig néha a *Genbu*t is tovább rajzolta. A nyomás azonban egyre nagyobb volt: az *Aratá*hoz az átlagos tankoubon mangakötetek mellé a kiadó csúsztatottan elkezdett megjelentetni egy „remastered" változatot is, ahol Wataséval minden aprólékos dolgot kijavíttattak, újrarajzoltattak – azt is, amit a mangaka nem igazán akart. Ez később nyílt konfliktushoz vezetett. Watase talán emiatt, mindenesetre a *Genbu*t ideiglenes parkolópályára küldte, az *Arata* feszített munkatempója pedig veszélyeztette az egészségét.

És a Genbu sorsa?

A hosszú szünet után a rajongók kevés esélyt láttak arra, hogy a *Genbu* valaha rendes befejezést kapjon, pedig megtörtént. Watase újból felkarolta a sorozatot, de antológiát váltott. A *Genbu* is átkerült a Rinkába, stílusában úgyis inkább josei volt már, nem shōjo és 2013-ban rendes, kerek befejezést kapott. Talán a sok szünet és a hullámzó megjelenés miatt sok rajongó már nem olvasta végig a *Genbu Kaident*, de ez nagy kár: a *Genbu* ugyanis nagyon érdekes, hogy a hányattatott körülmények ellenére milyen kerek és nívós lett. A grafikában persze valóban észre lehet venni a stílusváltást, de közben a történet is felnőtt: **a végére már egyáltalán nem az a romantikus shōjo**, mint a klasszikus FY. Itt komoly politikai cselszövések, háborúk dúlnak, a karakterek közt nem csak megszokott, fiatal generációt látni, hanem megjelennek középkorú aktív szereplők is. A régi romantikát sok rajongó hiányolta, de Watase maga közölte: nem tud olyan történetet írni már, mint tizenöt éve, hiszen ő maga is változott az idők során, a hangsúly is máshová kerül. Milyen kár, hogy nem készült belőle még anime, igazán ütős lehetne.

...komoly politikai cselszövések, háborúk dúlnak, a karakterek közt...

Új utakon

Az *Arata* azóta is fut, 2017-ben pedig megjelent az első kötete a *Fushigi Yūgi Byakko Senki*-nek, ami az utolsó nagy részét fogja feldolgozni az FY univerzumnak, a középpontban Byakkóval. Ez a történet egyelőre lényegesen lassabban halad, mert Watasét jobban lefoglalja az *Arata*, de többször hangsúlyozta, hogy a *Byakkót* is mindenképpen végig fogja vinni. Az *Arata* ugyan kapott **egy rövid animesorozatot** még 2013-ban, de ez sajnos elég gyér lett, közel sem adta vissza a mangát. Érdemes mindenkinek figyelemmel követnie Watasét a neten, mert a hivatalos twitterén aktívan posztol napi skicceket és egyebeket. Jó egészséget, és továbbra is ilyen hatalmas fantáziát kívánunk Watasénak, akinek mindig hálásak leszünk azért, hogy megosztotta történeteit velünk!

MaKo

Tudatalatti bűnüldözés

ID:INVADED

イド：インヴェイデッド

Képzeld magad elé a Mátrix (1999) című filmet. Megvan? Jó. Ott van Trinity és Neo, amint „betöltik” őket a „rendszerbe”. Most ugorj 11 évet előre az időben, és pillants rá a Leonardo DiCaprio főszereplésével készült Eredet (2010) című filmre. Ahol álomba merült emberek ugrálnak mások tudatalattijába, szimbólumokkal és emlékfoszlányokkal körülvéve. No, ezt a két filmes motívumot gyúrja össze az idei téli szezon leginkább alábecsült animéje, az ID:INVADED.

Itt a 2020-as év új Psycho-Pass-a

Van olyan, hogy kétkedve ülök neki egy új animének. Jó. Az anime reklámanyaga rendkívül eye candy. A leírás alapján pont a stílusomba vág a széria – **bűnügyi thriller**, egy jó adag **sci-fivel**. Kell ennél több? Hát... igazából igen. Nem mindegy, ki írja, és hogyan van megrendezve. Az **ID:INVADED** első részének indítása előtt (ami ráadásul egy órás volt!) még csekkoltam, hogy **Aoki Ei** rendezte a sorozatot. Lutri. Egyik oldalt ott vannak a zseniális művek, amiken dolgozott, mint a **Ga-Rei: Zero** (2008), a **Fate/Zero** (2011) vagy a **Wandering Son** (2011). Másik oldalt pedig ott vannak azok a szériák, amiket a saját alapítású **TROYCA** stúdiójánál hozott ki: **Aldnoah.Zero** (2015) és **Re:Creators** (2017). Nem mondom, kilóra megvettek ezek az animéi is, de mindkettő széria a vége felé kissé ellaposodott. Klisétengerbe fulladtak, annak ellenére, hogy mekkora epik kalandként indultak. Míg ezek a gondolatok cikáztak a fejemben, végül csak elindítottam az ID:INVADED-et. És innentől kezdve nem volt megállás. Beindult a sorozatdarálás, és eme cikk írásakor is türelmetlenül várom, hogy végre kijöjjön az anime utolsó, remélhetőleg mindent lezáró 13. része! Felesleges volt kétkednem? Bizony. Ez a sorozat minden percét megérte.

...egy furcsa kütyüvel a sorozatgyilkosok tudatának részecskemaradványait...

Én vagyok a mesterdetektív, Sakaido

Leszúrtak, fejbe fúrtak vagy éppen élve eltemettek. Három módszer, ahogy eltehetnek láb alól. Három sorozatgyilkos, akiknek olyan **Hannibal Lecter-esen** megvan a saját védjegyük. Igazából többen is vannak, de most maradjunk ennél a háromnál. A rendőrség tehetetlen. Csak egy újonnan kifejlesztett technológiában bízhatnak. Ennek lényege, hogy a gyilkosságok helyszínén összeszedik egy furcsa kütyüvel a sorozatgyilkosok tudatának részecskemaradványait. Majd ebből készítenek egy ID völgyet, ahol gyilkosaink groteszk tudatalattijába lehet bejutni. De nem mindenkinek szabad ám ide a bejárás! Csak az áldozatok – akik már túl sok vizet nem zavarnak, és más gyilkosok léphetnek be ide. Olyanok, mint főhősünk, a lecsúszott nyomozó, **Narihisago Akihito** (Tsuda Kenjirō).

Narihisago két évvel korábban még boldog családapa volt. Aztán tinilányát brutálisan összeverték, de úgy, hogy a sokkot még a nyomozó felesége se tudta feldolgozni, így inkább öngyilkosságba menekült. Hősünk pedig a saját kezébe vette az igazságszolgáltatás pallosát, és agyonlőtte a tettest.

ADATLAP:

CÍM: ID:INVADED
ÉV: 2020
FORGATÓKÖNYV: Maijō Ōtarō
RENDEZTE: Aoki Ei
STÚDIÓ: NAZ
HOSSZA: 13 x 24 perc

ANIME

Így került börtönbe, és így lett az emlegetett technológia első számú kísérleti patkánya. A sorozatgyilkosok ID völgyébe „befecskendezve”, emlékeitől megfosztva lát hozzá hát minden egyes alkalommal egy lány, **Kaeru-chan** (Miyamoto Yume) gyilkossági ügyének megfejtéséhez. Alteregója **Sakaido**, a mesterdetektív, aki magas IQ-val és rendkívül kifinomult elemzői képességekkel bír. Miközben a gyilkosok tudatalattijában nyomoz, mit sem tud arról, hogy minden lépését egy analitikus csapat kíséri, akik Sakaido fantáziavölgyben tett mozdulatai, kijelentései alapján lendítik előre a nyomozást a valóságban.

Túl sok szakzsargon és karakter? Nem érdekel.

Az egész **ID:INVADED** animének talán két nagy gyengesége van. Az egyik az az irdatlan mennyiségű **szakszó áradata**. Már az első rész alatt úgy éreztem magam, mint egy őskövületnagyi, aki tini unokáját próbál-

ja megérteni, miközben az olyan szavakkal dobálózik, mint a cringe, menci, és a yolo. Egy ponton túl feladtam a szavak nyomon követését, és csak hagytam magam sodródni az árral. Ez szerencsére semmit se vont le az élvezeti faktorból, és végül már úgy megszoktam, mint lusta macska a távoli kutyaugatást. A sorozat második gyengesége pedig a **megjegyezhetetlenül sok karakter**, akikkel, ha Dunát nem is, de Temzét simán lehet rekeszteni – mindig sokkol, hogy mennyire kicsi Anglia leghíresebb folyója! Ugyanis a Sakaidót/Narihisagót figyelő elemző csapat minimum hat főből áll, akiket néha nemhogy egymástól lehetetlen megkülönböztetni, de még a szerepük is ködös, hogy mégis kinek mi a csuda a feladata? Mint egy mini hangyabolyban, úgy nyüzsögnek főszereplőnk tudatalatti túrája közben, de a személyiségük körülbelül nulla. Ám ezzel nincs is semmi gond. Az egész animét Sakaido/Narihisago, egy újonc nyomozó lány (**Hondomachi** – aki tiszta Tsunemori Akane) és a nagy rejtély viszi el a hátán, amiből igazából akad több is!

© IDDU

A sorozatgyilkos kreáló vs a sorozatgyilkos likvidátor

Ahogy haladunk előre a történetben, úgy bontakozik ki előttünk egyre inkább Narihisago már kissé megbomlott erkölcsi rendje, aki akár szavakkal is képes másokat öngyilkosságba kergetni. És ezt egyébként olyan jó kis **dexteresen** műveli. Végül is csak gyilkosok lesznek az áldozatai. Azokért pedig nem kár. Az ő nagy riválisa lesz egy **John Walker** nevű alak, akiről kiderül, hogy potenciális gyilkosok álmaiban járva indítja be a valós sorozatgyilkosságokat, így közvetetten 44 ember halála szárad már a lelkén! Köztük főhősünk kislányáé is. Ez az a párbaj, ez az a macska-egér játék, ami elképesztően megfogja a nézőt! Vajon ki John Walker? És mégis miért indul minden tudatalatti nyomozás Kaeru-channal? Milyen lelki sebek, anomáliák, traumák kiforgatásával vette rá John Walker ügyeletes sorozatgyilkosainkat, hogy ártatlanok életét ontsák? Ezek azok a kérdések, amik a rejtélyek fejtegetése közben folyamatosan ott kattognak a felszínen, és amik nem hagyják nyugodni a nézőt az adott epizódok véget értével sem.

Király thriller, menő kivitelezésben

Az animáció becsapós. Az első rész nagyon **Sword Art Online**-osan videójátékos. Amikor először láttam, magam is visszahőköltem tőle, hiszen a leírás alapján nem erre számítottam. Konkrétan a hős pixel darabokra hullott/nyúlt szét, majd rakta magát össze újra és újra. Aztán jött a nagy fordulat: a valóság. Ami már százszázalékban hozta egy seinen sci-fi színvonalát. És most hadd áradozzak az anime zenéjéről is egy csöppet. Ha csak annyit mondok, hogy **MIYAVI**, már többen is csillogó szemekkel pislogunk, hogy OMG, ez hihetetlen! Pedig igaz. A rocker (vagy popper – ki hogy definiálja) énekli az anime endingjét, a szenzációs „**Other side**”-ot, ami akkora sláger, hogy vagy tízszer képes az ember meghallgatni minden egyes anime rész után. Teljesen hozza a romlottság, a bűn és az őrület hangulatát. És nem csak ennyi jutott a zseniális zenészből az animébe. Még három dalt is behúztak tőle a szériába, amik az „**Up**”, a „**Samurai 45**” és a „**Butterfly**” címet viselik – konkrétan az első, a negyedik és a tizenkettedik epizódban hallhatóak ezek. A dalok egyébként Miyavi 2019 júliusában megjelent **No Sleep Till Tokyo** című legutóbbi albumáról származnak. Visszakanyarodva az animéhez: a műfaj és a minőségi alkotások kedvelőinek melegen ajánlom.

Garai Tímea

...bűnügyi thriller, egy jó adag sci-fivel. Kell ennél több?

TAVASZI SZEZON

a legfrissebb sorozatok Japánból

A tavaszi kikelettel együtt új anime szezon is indult, és szokás szerint válogattunk nektek a várható felhozatalból, a különlegesebb vagy érdekesebb címek közül.

Kakushigoto

A lánya szerint Gotō Kakushi hétköznapi apuka. Csak hát **valamit titkol előle**: amikor rákérdez nála arra, hogy mi a munkája, annyi a válasz, hogy „dolgozik". Azt a lánya nem tudhatja, hogy bár otthonról öltönyben indul el, mint a legtöbb japán apa, félúton átöltözik, és egy egészen más jellegű munkahelyre megy. **Mert hogy apuka bizony mangaka!** Nem is akármilyen – olyan mangaka, **aki erotikus mangákra szakosodott!** Aki ráadásul napról napra egyre híresebb... És aki halálosan fél attól, hogy egyszer féltve szeretett gyermeke megtudja, pontosan mivel foglalkozik. A nagy titok viszont nagyon érdekelni kezdi a lányát, ezért ha Kakushi nem vigyáz, bizony bármikor lelepleződhet!

Kumeta Kōji (*Sayonara Zetsubou-sensei*, *Joshiraku*) 2015 óta futó szellemes slice-of-life vígjáték mangájából idén tavasszal végre animeadaptáció is készül, amely hű marad Kumeta különleges humorához és rajzstílusához is. (Utóbbi ismerős lehet sokaknak, ugyanis Kumeta készítette az *Uchōten Kazoku* karakterdizájnjait is.) A Kakushigoto cím egyébként háromszoros szójáték: nemcsak a mangaka apuka nevére utal, hanem azt is jelenti, hogy „rejtegetnivaló", „titok" és „rajzoló munka". Az április elején debütáló szériát **Murano Yūta** (*Brave Beats*, *Seven Days War*) rendezi, íróként pedig **Aoshima Takashi** (*Minami-ke*, *Aho-Girl!*) vesz részt a projektben. Az első reklámok alapján színvonalas sorozatra készülhetünk, egészen filmszerű látványnyal és **Hashimoto Yukari** (*3-gatsu no Lion*, *Sarazanmai*) zenéjével. Az openinget a **flumpool** csapata adja elő, míg az endinget **Ōtaki Eiichi** jegyzi.

chinmoku

shōnenmanga adaptáció
epizódok száma: N/A

Nami wo kiite kure

Samura Hiroaki (*Blade of the Immortal*) 2014-ben indult **slice-of-life** mangájából készül a Sunrise idén tavaszi anime bemutatója. A történet Sapporóban játszódik, ahol egy este a főszereplő, bizonyos Koda Minare hosszan panaszkodik részegen egy rádióállomáson dolgozó férfinak arról, hogyan hagyta el őt a kedvese. Azt nem tudja, hogy felveszik dühös-szomorú-vicces monológját – mígnem másnap meghallja magát a rádió-

ban! Minare érthető módon teljesen kiakad, és beront a rádió stúdiójába, igazságot követelve. Azonban helyette ráveszi őt az adások rendezője, hogy inkább a hallgatóságnak magyarázza meg, előző este miért viselkedett úgy, ahogy. Ezzel a felvétellel azonban nincs vége a dolognak, sőt: Minarét beszippantja a rádiózás világa, miután csakhamar azon kapja magát, hogy rendszeresen műsort vezet.

A tavaszi szezon egyik nagy dobásának ígérkező anime változatot Tatsuma Minamikawa (*Fairy Tail: Dragon Cry*) rendezi, és Shōji Yonemura (*Fairy Tail, One Piece*) írja. A főszereplő rádiózásra termett hangját Sugiyama Riho (*Conception, Frankenstein Family*) adja, de a szinkronstábban feltűnnek olyan nevek, mint Fuji Shinshū (*Beelzebub, Seven Deadly Sins: Wrath of the Gods*), Iwami Manaka (*Fruits Basket 2019, Tada-kun wa koi wo shinai*) vagy az elképesztő szereplistával rendelkező **Ōhara Sayaka** (*Fairy Tale, Honey and Clover, xxxHOLiC*). Sok áll a munkájukon, mert ez a sorozat valószínűleg a magánéleti és munkahelyi drámázásra, meg hát persze a vicces helyzetekre épít majd. A cím ugyanis felhívás keringőre mindannyiunk számára: **„hallgasd a (rádió)hullámok hangját"!**

chinmoku

seinenmanga adaptáció
epizódok száma: N/A

Gleipnir

Itt a szezon ügyeletes akció-seinenje, jó adag ecchi, rejtély és mature tartalommal. Ó, és azt említettem már, hogy kvázi egy **furry** lesz a főhőse? Úgy a tűnik, a BEASTARS után rákattant az animeipar arra, hogy valami különc, vagy mondhatni meghökkentő elemmel bíró történethez nyúljon – és ez határozottan nem baj. Fel kell kavarni az állóvizet. A 18-as karikába kicsit áthajló Gleipnir manga animeadaptációja pont ilyen sorozatnak ígérkezik, bár kíváncsi leszek, mennyire lesznek bevállalósak a PINE JAM animátorai. A sztori elég izgalmasan indul: adott egy átlagos srác, aki első látásra ártalmatlan nyikhajnak tűnik, valójában alig győzi leplezni furcsa képességét. Ugyanis, ha úgy adódik, hatalmas szőrös szörnnyé tud átváltozni, akinek a hátán zipzár van – ergo bele lehet „bújni", a kezében pedig egy óriási puska. Erre a titokra jön rá a dögös **Aoki Kurea**, aki nem rest visszaélni a srác helyzetével. Nem törődve a szégyennel és a furcsa helyzettel, ráveszi a fiút, hogy titkának megőrzéséért cserébe segítsen neki megtalálni családja gyilkosát. És mi vár majd ránk a történet során? Romantika ezerrel, hiszen egy ilyen helyzetben lehetetlen az, hogy a két karakter ne melegedjen össze egymással. Az érettebb hangulatú szériák kedvelői is örülhetnek majd, mert suspenseful gyilkossági ügyek is felmerülnek a részek alatt. Az anime rendezője **Yoneda Kazuhiro** (*Yona of the Dawn*, *Kabukibu!*), a forgatókönyvet Inotsume Shinichi viszi (*The Price of Smiles, PERSONA 5 the Animation*), a karakterdizájn Kishida Takahiro munkája (*Baccano!, Haikyu!!*). Az anime openingjét az egykori Kalafina tag, **H-el-ical//** fogja énekelni – van itt azért garancia egy minőségi adaptációra. Meglátjuk, mi sül ki belőle.

Garai Tímea

Manga-adaptáció
Stúdió: PINE JAM
Hossza: N/A

Yesterday o Utatte

Emlékeztek még a Hitsuji no Uta, avagy magyarul **A bárány panasza** (1997) című mangára? A 7 kötetes sorozat itthon is megjelent a Mangattack (Athenaeum Kiadó) jóvoltából két kötet erejéig. Jómagam ekkor ismerkedtem meg igazán **Tōme Kei** mun-

kásságával. Az egyszerre művészi, groteszk, pszichológiai drámát bemutató sztorija nem éppen megszokott módon mesélt el egy vámpírtörténetet. (Kvázi arról volt szó, hogy hőseinél a vámpírság egy öröklött betegség. A mangából pedig egy kevésbé jó, de a maga idejében annál trendibb animeadaptáció is készült egy 4 részes OVA formájában.) Ha szerettétek darkos stílusát, és érdekel, hogy mit tud alkotni a slice-of-life műfajában, akkor érdemes lesz belelesnetek 2015-ben véget ért mangája, a Yesterday o Utatte animeadaptációjába. A sztoriban van minden, ami egy szívszorító romantikus drámához kell: szerelmi sokszög, viszonzatlan szerelem, és a nagy betűs kilátástalanság az életben. A sztori főhőse ugyanis az egyetemet végzett Rikuo, aki egy élelmiszerboltban dolgozva tölti unalmas napjait. Egészen addig, amíg újra nem találkozik egykori osztálytársával és viszonzatlan szerelmének tárgyával, **Shinakóval**. A helyzeten teker még egyet a titokzatos lány, **Haru** megjelenése, aki egy varjú társaságában robban bele főhősünk életébe. Az animét Fujiwara Yoshiyuki rendezi (*GJ Club, New Game!, Plastic Memories*), a forgatókönyvet Tanaka Jin írja (*Laid-Back Camp, Kirakira ☆ Precure a la Mode, Cinderella Nine*), a karakterdizájnt pedig a gyakorlott Taniguchi Junichirō készíti (*Natsuyuki Rendezvous, Tada Never Falls in Love*). A sorozat különlegessége még, hogy a japán televíziókban csak az első 12 része fog lemenni, a maradék 6 epizódját majd online streamelik.

Garai Tímea

Manga-adaptáció
Stúdió: Doga Kobo
Hossza: 12+6 epizód

Shironeko Project: Zero Chronicle

Miután a mobilos játékok egyre nagyobb népszerűségre tesznek szert, nem csoda, hogy egyre többől készül animeváltozat is. A Granblue Fanstasy és a Fate/Grand Order után a Colopl játékfejlesztő cég egyik klasszikusnak mondható művének bevezető történetét dolgozza fel ez az új sorozat, mely bár az előzményekről szól, mégis csak a game harmadik évfordulóján jelent meg.

Ebben a fantasyben a **Fehér és Fekete Királyság** egyensúlyban él, amíg fel nem bukkan valaki, aki az eddigi rend felborításán dolgozik. A sötétség királya a herceget küldi, hogy vigye el az égiek vezetőjének az üzenetét, miszerint hajlandó együttműködni a probléma elhárításában, emiatt a földi küldött és a fény királya ígéretet tesznek, hogy együtt hoznak békét a világra. A sötétség vezetője azonban nem törődik a herceg fogadalmával, ezzel pedig megalapozza a világ pusztulásához vezető eseményeket, amivel egyben megelevenedik a játék Shironeko univerzumának legendás múltja.

Az „egyujjas" game adaptációjának rendezője és forgatókönyvírója **Jinbo Masato** (Chäos;Child, Isekai Shokudō), aki a Project No.9 (Ryo-Kyu-Bu!, Ryūō no Oshigoto!) stúdió berkein belül felel a képernyős változat készítéséért. A szereplők megjelenését az eddig inkább animációs rendezőként dolgozó **Okuda Yōsuke** (Gochūmon wa Usagi desu ka?) vállalta magára, a zenét pedig a tapasztalt **Iwasaki Taku** (Black Cat, Kuroshitsuji, Bungō Stray Dogs) komponálja. Hogy az eredmény megfeleljen a játéktól elvárt követelményeknek, azt **Asai Hiroki**, a fejlesztő cég munkatársa felügyeli producerként. Első ránézésre ígéretesnek és látványosnak tűnik ez a sorozat, a fantasy rajongók számára élvezetes lehet a „fekete-fehér" történet.

Leea

mobiljáték-adaptáció
Stúdió: Project No.9
Epizódok száma: N/A

Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta...

A játékszerű világba reinkarnálódott hősök ideje lejárt, **ideje más szempontból nézni** a világot: méghozzá a gonosz riváliséból! **Katarina Claes** nyolc évesen, miután beverte a fejét, visszaemlékezik előző életére, majd arra is rájön, hogy az általa játszott „pasiszerzős" játékba csöppent. Ráadásul egy olyan **negatív karakter bőrébe bújt**, akire minden korábbi életében végigvitt útvonal esetében halál vagy száműzetés várt. Bár a kilátásai nem túl jók, úgy dönt, hogy az előzetes ismereteit arra használja fel, hogy megakadályozza a tragikus és korai befejezést. De vajon van lehetősége arra, hogy gonosz karakterként elkerülje sorsát, vagy tettei csak újabb alkalmakként szolgálnak az eleve elrendelt végkifejlet felé?

Ezen szerelmi szálakkal átszőtt **férfi hárem történet** népszerűségét az is mutatja, hogy az eredetileg webnovellaként napvilágot látott sztori mindössze egy év után már nyomtatásban is megjelenhetett. Az adaptációt magára vállaló Silver Link. (Kenja no Mago, Masamune-kun no Revenge) stúdiónak már van némi gyakorlata az isekai és a romantikus sztori-adaptációkban is, a karakterdesinger, **Ōshima Miwa** (Saiunkoku Monogatari, Baka no Test to Shōkanjū) pedig a reverse hárem szereplők képernyőre vitelében szerzett már tapasztalatot, illetve korábban dolgozott együtt a teljes sorozat rendezőkét szárnyait bontogató **Inoue Keisukével** (Midara na Ao-chan wa Benkyou ga Dekinai) is. Hogy ezzel a kombinációval elkerüli-e az elsősorban nőket megcélzó adaptáció a fő(anti) hőshöz hasonló véget, az csak idővel fog kiderülni, de önmagában már a negatív oldal szemszögének bemutatása is érdekes sztori alap lehet.

Leea

light novel adaptáció
Stúdió: Silver Link.
Epizódok száma: N/A

Tamayomi

A tavaszi animeszezon mindig tartogat egy-két sportanimét a rajongóknak. Idén ez a Tamayomi, ami a japánok kedvenc sportja, a **baseball** körül forog. Lehet erről a témáról még újat mondani? Áprilisban mindenképpen megtudjuk, de aki ismeri az alapanyagként szolgáló mangát, annak már most is elég jó elképzelései lehetnek arról, hogyan alakul ez a seinen besorolású történet. Az eredeti (6 kötetet jegyző) manga két gyerekkori barát középiskolai éveit meséli el. A két lány, **Tamaki és Yomi** kisebb korukban imádtak együtt softballozni, de az élet más felé sodorta őket. A középiskolában találkoznak ismét, ami újra felszítja bennük a baseball iránti szenvedély lángját, és megpróbálják együtt kihozni a legtöbbet magukból. Tamaki fogóként, Yomi pedig dobóként veszi fel újra a kesztyűt és veti bele magát a játékba. A helyzetet bonyolítja, hogy a középiskolának nincs baseball csapata, és hogy Yomi erős dobásait senki nem tudta eddig fogadni, ezért kiábrándult a sportból, de a lányok barátsága erősebbnek bizonyul a nehézségeknél. A bizonytalan, de tehetséges dobó és a magabiztos, őt kezelni tudó elfogó története már az Ōkiku Furikabutte esetén is működött, így ha **Pukuichi Mountain** mangaka megőrzi ezt az irányt, egy szívmelengető sportanimével gazdagodhatunk. Korábbi munkáit tekintve (Amayuru, Nana Yuri) nem lesz gond a lányok közötti kapcsolat kibontásában. Hogy a baseball részek is rendben lesznek, arra a két Major OVA-t is dirigáló rendező, **Fukushima Toshinori** személye lehet garancia. További jó hír, hogy a karakterdizájnért felelős Kikuta Koichi is közreműködött már sportanimében, mégpedig a Haikyu!!-ben, ahol epizódrendezőként és storyboard készítőként is jegyzett pár részt.

Csilla

seinenmanga-adaptáció
Stúdió: Studio A-Cat
Epizódok száma: N/A

MARVEL MÁNIA

A Marvel Comics 80 éve / 8. rész

BOSSZÚÁLLÓ A VASFÜGGÖNY MÖGÜL

A Fekete Özvegy karaktere mindig is kissé mellőzött volt az MCU-n belül, soha nem kapott annyira központi szerepet, mint a Bosszúállók ismertebb tagjai, de még az Avengers filmekhez kapcsolódó kiegészítő termékekről is rendszeresen lehagyták. És habár rajongói részről mindenki megegyezett abban, hogy nagyon ideje lenne már egy önálló Black Widow mozifilmnek, ez végül csak most (kicsit amolyan jobb későn, mint soha alapon), a karakter MCU-n belüli halála után jött össze. Mi pedig a premierhez időzítve, hogy már felkészülten mehessetek a moziba, végigvesszük a karakter képregényes történetét, ami abban is hasonlít a filmes verzióhoz, hogy a Fekete Özvegy rajzolt kalandjaiban is inkább csak mellékszereplő volt a népszerűbb hősök mellett.

Kémből szuperhősnő

Black Widow, avagy polgári nevén **Natasha Romanoff** története a legtöbb klasszikus Marvel karakterhez hasonlóan a hatvanas évek első felében indult, ekkor bukkant fel először az orosz kémnő a **Vasember** egyik sztorijában... nanana, várjunk csak egy pillanatot! Orosz kém? És hatvanas évek? Akkor hogyan lehetséges, hogy a Fekete Özvegy nem az Igaz Amerikai Hősök elvetemült ellenfele volt? A válasz egyszerű: sehogy. A tomboló hidegháború közepén teljesen természetes volt, hogy egy orosz kém nem lehetett más, mint ellenség, és ez a Black Widow esetében sem volt másképpen. Egy ideig legalábbis, merthogy nála eléggé gyorsan borult ez a szabály.

Már a kezdetekben sem az őrült, világleigázó tömeggyilkos típus volt, sokkal inkább a Végzet Asszonya stílusú, csábító kémnő mintapéldája, azaz közel sem volt azért annyira egyértelműen negatív karakter, mint mondjuk **Red Skull** vagy **Mandarin**. Így nem is volt akkora meglepetés, amikor idővel átállt a másik oldalra. Persze azért előbb még megkeserítette Iron Man életét, eleinte egyedül, majd miután behálózta a szintén ekkoriban felbukkant **Sólyomszemet** (Hawkeye), már vele közösen. Volt egy összecsapásuk Pókemberrel is. Hamarosan kiderült, hogy szovjet megbízói agymosással és zsarolással kényszerítették a küldetésekre és végül – részben a nem igazán bűnöző típus Sólyomszem hatására, akihez ekkorra már egyre szorosabb szálak fűzték – hátat fordított a múltjának és dezertált.

Ezek után Black Widow éveken át az Avengers képregények visszatérő mellékszereplője volt, de (ellentétben Sólyomszemmel) hivatalosan nem csatlakozhatott a csapathoz a múltja miatt, annak ellenére, hogy amolyan külsős tagként rendszeresen velük kalandozott, nem egyszer megmentve a többiek életét. **Nick Fury** és a **S.H.I.E.L.D.** viszont nem volt ilyen válogatós, beszervezték kettős ügynöknek a vasfüggönyön túli küldetésekhez, ezután pedig elég változatos évek következtek.

BLACK WIDOW

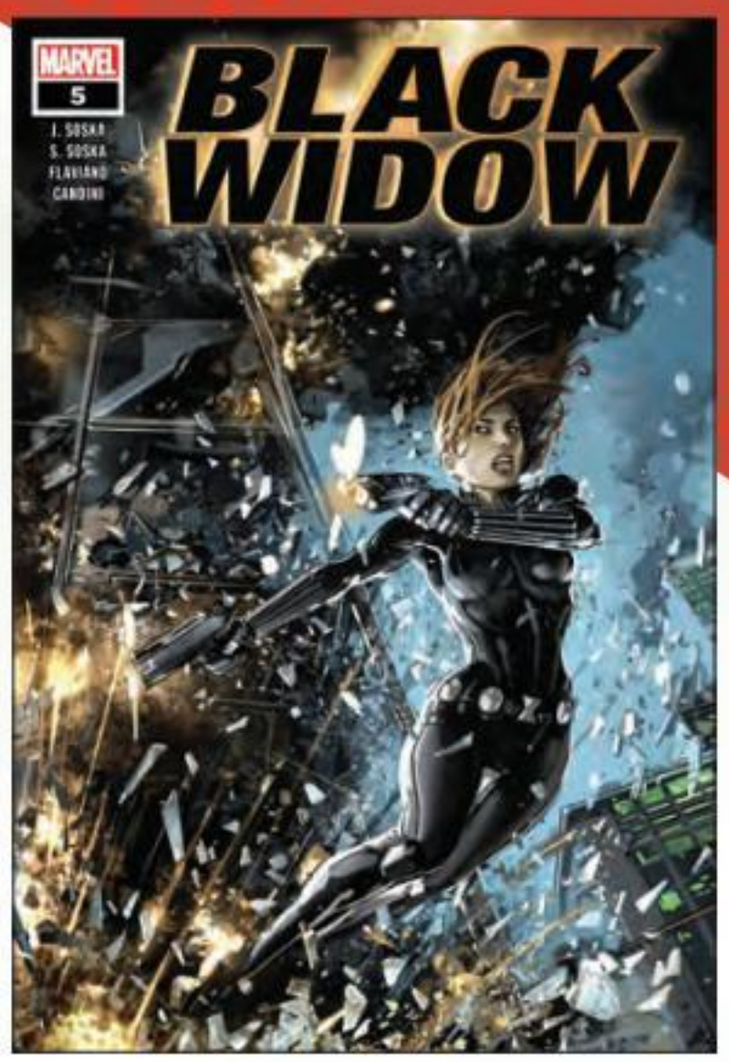
Rendszeresen visszatért a Bosszúállókhoz (idővel már teljes jogú tagként), voltak szóló kalandjai, hosszabb ideig **Daredevil** (Fenegyerek) oldalán harcolt, ő volt a rövid életű szuperhőscsapat, a **The Champions** vezetője, később átmenetileg volt S.H.I.E.L.D. igazgató is, természetesen részt vett a filmekből is ismert *Polgárháborúban* és az összes többi nagy Marvel crossover sztoriban. Azonban ennek ellenére soha nem került az igazán felkapott Marvel hősök közé.

A feltámadás elmarad

Viszont lehet pont emiatt az eléggé visszafogott népszerűség miatt úszta meg oly sokáig a Marvel hősök életrajzában jártasok számára túlzottan is ismerős meghalós-feltámadós-személyiségcserés kalandokat. De aztán jöttek a Marvel filmek, népszerűbb lett a karakter és így már ő sem maradhatott ki a sorból. A különbség annyi, hogy a feltámadás az ő esetében egyelőre még várat magára. Natasha Romanoffot a 2017-es *Secret Empire* sztoriban érte utol a vég, azóta viszont ketten is használják a Fekete Özvegy nevet: egyrészt egy másik volt Red Room tanonc, **Yelena Belova** (vele korábban Natasha is szembekerült, eredetileg ellenfélként, de végül Belova is dezertált), másrészt egy, a Red Room vezetői által készített klón, akibe betáplálták az eredetijének emlékeit is (amivel alaposan elszámolták magukat, mert ennek köszönhetően a célpontként kijelölt S.H.I.E.L.D. és **Hydra** helyett inkább őket kezdte levadászni).

Kém a Vörös Szobából

És itt újfent álljunk meg egy pillanatra, mert hát... mi az a Red Room? Meg úgy egyáltalán, hogy lett az ifú Natashából nemzetközi kém? Nos, sok más képregényhőshöz hasonlóan a Fekete Özvegy eredetsztoriját

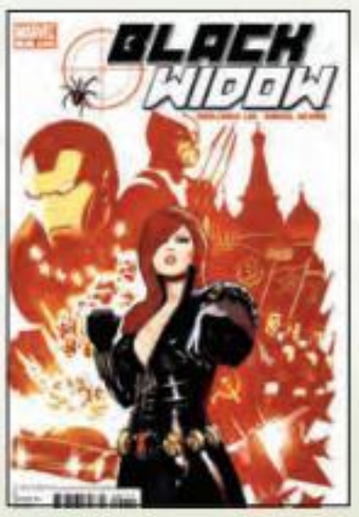


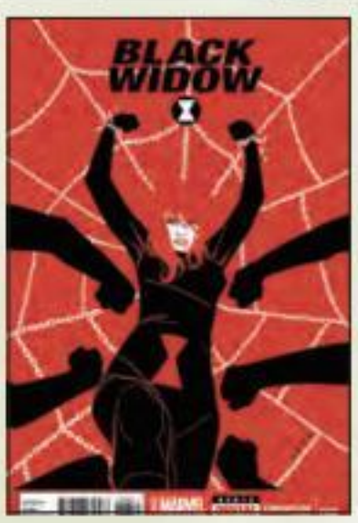
Scarlett Romanoff

És ha már szóba kerültek a filmek, van egy érdekesség, mely részben ezekhez is kapcsolódik: mégpedig az, hogy a karakter kinézete mennyit változott az évek alatt. Persze nagyjából minden régebbi szuperhős átesett pár átalakításon az évtizedek alatt, de a legtöbbüknél ezek csak kisebb változásokat jelentettek. Elég csak megnézni mondjuk Amerika Kapitány, Hulk, a Fantasztikus Négyes, vagy szinte bárki más legelső ábrázolását és még ma is simán felismerhetőek. Ellentétben a Fekete Özveggyel. Nála eleinte még a ma már alapnak vett vörös haj sem stimmelt: felkontyozott fekete haj, estélyi ruhák, csinos kis kalapok és úgy általában a negyvenes évek óta jellegzetes femme fatale sablonok uralták a kinézetét. Csak 1970-ben jött be a képbe a vörös haj és a testhezálló fekete ruha, de még később is több komoly változás volt a külsőségekben. Ironikus módon pedig miután az első mozis megjelenéseknél még Scarlett Johansson kinézetét igyekeztek a képregényes külsőségekhez igazítani, ez idővel megfordult és az újabb történetekben a Fekete Özvegy gyakran a színésznőre igencsak emlékeztető arcvonásokkal bukkant fel.

is addig toldozták-foltozták, variálták az évek alatt, mire eljutottunk odáig, hogy majdnem olyan nehéz kibogarászni, mintha egy tényleges orosz kém életének próbálnánk utánakeresni a KGB titkosított, fedősztorikkal felturbózott aktáiban. A több korábbi, utólag átírt verzió után a jelen állás szerint Natasha 1928-ban született és árvaként ideális volt a hidegháborús idők orosz titkosszolgálathoz kötődő Red Room Academy számára, akik lenyomozhatatlan hátterű lányokból neveltek szuperügynököket, akiket harcművészeti és fegyverismereti képzés mellett az Amerikai Kapitánynál használt szuperszérumhoz hasonló szerrel fizikailag és mentálisan is felturbóztak. Ennek köszönhető a közel emberfeletti reflex és erőnlét, a gyorsított gyógyulás és lelassított öregedés, no meg egy sor más különleges képesség. Ezek mellett Natasha hamis emlékeket is kapott, melyeknek részben az lett volna a célja, hogy még jobban biztosítsák a lojalitását... ami ugyebár hosszú távon nagyon nem működött.

A nagy kérdés, hogy a kicsit zavaros háttérsztoriból mit és milyen módon használnak majd fel a mozifilmben. A cikk írása idején annyit lehet tudni egyelőre, hogy a már említett Yelena és egy kevésbé ismert mellékszereplő, **Melina Vostokoff** mellett az a **Red Guardian** is felbukkan majd, aki a képregényes eredettörténet szerint egy ideig Natasha férje volt, mielőtt a KGB elszakította őket, hogy megteremtsék belőle Amerika Kapitány szovjet kiadását. És mindeközben persze már megy a találgatás, hogy a Steve Rogers helyét átvevő új MCU-s Amerika Kapitányhoz hasonlóan a későbbi filmekben Yelena vagy valaki más továbbviszi-e majd a Fekete Özvegy nevet?





A minisorozatok királynője

Maga a Fekete Özvegy egyébként a szerkesztő **Stan Lee**, az író **Don Rico** és a rajzoló **Don Heck** fejéből pattant ki, és először 1964 tavaszán bukkant fel az eredetileg antológiaként indult, de akkoriban gyakorlatilag Iron Man saját füzeteként működő *Tales of Suspense* 52. számában. Az 1970-ben indított, két sztorit tartalmazó, rövid életű *Amazing Adventures* antológiában ő volt az egyik főszereplő, míg a füzet másik felét a Marvel talán legérdektelenebb szupercsapata, az **Inhumans** kapta meg, később pedig, a hetvenes évek elején, amikor betársult a Fenegyerek mellé, az utóbbi saját sorozata egy ideig *Daredevil and the Black Widow címen futott*. A Fekete Özvegy végül csak 1999-ben kapott saját füzetet, de ekkor is csak egy három részes minisorozat formájában, amit 2001-ben és 2004-ben újabb minik követtek. A moziban 2010-ben mutatkozott be az *Iron Man 2*-ben, és ehhez kapcsolódóan eléggé felpörögtek a dolgok képregényes fronton is: kijött két újabb mini *Black Widow: Deadly Origin* és *Black Widow and the Marvel Girls címen*, és végre valahára saját havi sorozatot is kapott... igaz, ez csak nyolc számig húzta. Később jöttek az újabb próbálkozások 2014-ben (20 rész), 2017-ben (17 rész) és végül 2019-ben (5 rész). Azaz neki soha nem volt olyan hosszú életű saját sorozata, mint a többi, közismertebb Bosszúállónak, igaz, idén indul majd egy újabb széria, amiről már előre áradoznak a Marvelnél, hogy mennyire forradalmi és izgalmas lesz... de majd meglátjuk, hogy ez mennyire igaz, és hogy ezúttal mennyire sikerül eltalálni az olvasók ízlését.

Frank Olivér

THÉSZEUSZ HAJÓJA

テセウスの船（ふね）

Időutazás, gyilkossággal ártatlanul megvádolt személy, nyomozás a valódi tettes után, egy család összetartása... Ezekre a már rengeteg műben elhasznált, időnként eléggé elcsépelt klisékre alapoz Higashimoto Toshiya mangája és a belőle készült dorama, a Thészeusz hajója. Bár a történet alapvető alkotóelemei közhelyesek, a végeredmény valahogy mégis izgalmas és szórakoztató; emellett pedig a mai, modern japán társadalom néhány jellemzőjét, visszásságát is megfigyelhetjük a sorozatban.

Vissza a jövőbe Heisei-korba

Thészeusz, a Minótaurusz legyőzője hősként utazott haza Athénba Kréta szigetéről. A helyiek annyira nagyra tartották Thészeuszt, hogy úgy döntöttek, emlékül megőrzik hajóját, mellyel a csatából visszatért. Csakhogy az idő múlásával a hajó alkotóelemei elöregedtek, tönkrementek. Az athéniak, hogy ne hagyják veszni a hajót, ezeket az eredetivel teljes mértékben megegyező alkatrészekre cserélték, és ezt mindaddig folytatták, míg az összes alkotóelem cserére nem történt. Itt merül fel a filozófiai paradoxon: ha minden elemet kicserélünk, még mindig Thészeusz hajójáról beszélhetünk, vagy pedig ez már egy másik dolog?

Ez a **filozófiai paradoxon** adja az eredeti mangaváltozat és a 2020-as téli szezonban a TBS csatornán futó sorozat címét. A dorama főhőse **Tamura Shin**, egy fiatalember, akinek hányatott gyerekkora volt: édesapját, Otousu falu kihelyezett rendőrét még Shin születése előtt azzal vádolták meg, hogy a falu egyik iskolai rendezvényén erős mérget kevert a gyerekek innivalójába, emiatt pedig több gyerek is életét vesztette. A méreg üvegcséje a rendőr házából került elő, így Shin apját azonnal őrizetbe vették, és az ártatlanságát igazoló bizonyítékok híján halálbüntetésre ítélték, melyet azonban még nem hajtottak végre: a férfi több, mint 30 éve börtönben ül. Családjáról, azaz feleségéről és három gyerekéről (köztük Shinről), bárhová is költöztek, előbb-utóbb mindig kiderült, hogy egy tömeggyilkos családja, megbélyegezték, megszégyenítették őket, mindig igyekezniük kellett eltitkolni valódi kilétüket. Édesanyjuk így tanította a testvéreket: „Gondoljátok azt, hogy nektek nincs apátok!”, és Shin így is tett: nem gondolt börtönben ülő apjára, csak igyekezett a lehető legszerényebben túlélni; úgy, ahogy azt egy gyilkos fiától a japán társadalom elvárná. **Shin felesége, Yuki** viszont alaposan utánajárt a harminc évvel ezelőtti eseményeknek, és úgy látta, nem minden fekete és fehér az ügyben: nincs kizárva, hogy Shin apja valójában ártatlan. Hogy a dolgok végére járjon, Shin elutazik az azóta elhagyatottá vált Otousu faluba. Érkezése után azonban hóvihar támad, és **a fiatalember egyszer csak Heisei 1. évében, azaz 1989-ben találja magát**. Egy várandós asszony az, akivel először találkozik, s aki meghívja őt a családjuk otthonába – ez a család nem más, mint Shin családja, a várandós asszony pedig az édesanyja. Shin nekilát, hogy kiderítse, valóban az apja-e a gyilkos; és ha nem, ki lehet a valódi tettes, aki miatt apjának vétlenül bűnhődnie kell – eközben pedig igyekszik megakadályozni a faluban történő rejtélyes bűntényeket. A falu lakossága viszont nehezen bízik meg egy idegenben...

Shin megjelenése a múltban természetesen magával hordozza azt a veszélyt, hogy bizonyos események megváltoztatásával a jövő is megváltozik majd. Ha viszont kicseréljük a múlt bizonyos elemeit, mondhatjuk-e, hogy Shin jelenben élő családja

ADATLAP:

CÍM: Theseus no fune (2020)
FŐSZEREPBEN: Takeuchi Ryōma, Suzuki Ryōhei
HOSSZA: 10 × kb. 45 perc
GYÁRTÓ CSATORNA: TBS

DORAMA

ADATLAP:

CÍM: Theseus no fune (2017-2019)
ÍRTA ÉS RAJZOLTA: Higashimoto Toshiya
HOSSZA: 10 kötet
ELÉRHETŐ: japán nyelven

MANGA

...bizonyítékok híján halálbüntetésre ítélték, melyet azonban még nem hajtottak végre...

ugyanaz marad? Így kötődik az ókori görög filozófiai paradoxon az időutazásos-nyomozós történetünkhöz.

Klisékből szórakoztató tartalom

Higashimoto Toshiya azonos című mangája 2017 és 2019 futott a Morning nevű mangamagazinban. *Tankōbon*-formátumban 10 kötetet ért meg, a doramaváltozatot pedig az utolsó fejezet megjelenése előtt, tavaly jelentették be. A sorozat 2020 januárjában a TBS csatorna „vasárnapi mozi" elnevezésű műsorsávjában debütált. Kezdeti átlagos nézettsége az utolsó részekre megerősödött, végül pedig a Thészeusz hajója a szezon legnézettebb doramája lett. Mint ahogy ettől a doramasávtól elvárható, rengeteg népszerű és tehetséges színészt nyertek meg a közreműködéshez, így Shin szerepében a néhány éve rendkívül nagy rajongótáborra szert tévő **Takeuchi Ryōmát** láthatjuk, míg Sano Shingo, vagyis Shin apjának szerepében a mindig zseniális **Suzuki Ryōheit** üdvözölhetjük. A sorozat apróbb elemekben eltér az eredeti történettől, így például Otousu falu nem Hokkaidón, hanem Miyagi megyében található, és nem 2017-ben, hanem 2020-ban zajlik az esemény jelenkori része – mindezek az apró változtatások azonban nem befolyásolják a sztori élvezhetőségét. Mint már fentebb megemlítettük, a

Thészeusz hajója rengeteg olyan klisével operál, amelyet már más művekben ezerszer láthattunk, olvashattunk, mindezek ellenére sikerült ezeket a közhelyes alapötleteket úgy kombinálni, hogy végeredményképp **egy élvezetes, izgalmas történetet kapjunk**, amelyben az események végkifejletét nemigen lehet előrejelezni.

Társadalmi megbélyegzés

A Thészeusz hajója az időutazás témája és a fordulatos nyomozás mellett egy a japán társadalomban fellelhető fontos jelenségre is rámutat, nevezetesen **a kollektív felelősség elvére**; arra, hogy egy bűncselekményért nemcsak az elkövető (elítélt), hanem a társadalmi kitaszítottsággal annak családja is bűnhődik. Amikor kiderül a szomszédság számára, hogy Shin apja gyilkosságért ül, a család házának falát összefirkálják („Gyilkosok! Tűnjetek el!" és ehhez hasonló feliratokkal), a gyerekeket osztálytársaik kicsúfolják, megalázzák. Japánban már a középkortól kezdve ismert volt a kollektív felelősség elve, miszerint egy adott bűncselekményért nem csupán az elkövető kap büntetést, hanem annak családja, esetleg felettese is. Természetesen a modern jogrendszerben ilyesmiről nincs szó, de mivel a japán társadalom nagyon csoportszemléletű, az elv megmaradt: a társadalom a bűnelkövetőhöz közel álló személyeket is igyekszik elhatárolni.

Ez a szokás akkor jelent különösen nagy problémát, ha egy ártatlanul megvádolt, neadjisten elítélt személyről vagy annak családjáról van szó. Ugyan Japánban is létezik az ártatlanság vélelme**, az emberek hajlamosak a vádlottat egyből bűnösként kezelni**. Ezen nem segít az sem, hogy a japán ügyészség igyekszik megőrizni a magas váderedményességét (vagyis azt az arányt, hogy a vádlottak hány százalékát ítélik el), ezért az esetleges tévedéseket gyakran nehezen ismerik be. Mivel Japánban napjainkban is létezik a halálbüntetés, egy hamis vádnak bizonyos esetekben végzetes következménye is lehet – szerencsére azért ilyen esetekkel csak ritkán találkozunk.

Variációk egy témára

KÖNYV ÉS FILM

A Thészeusz hajója címről két másik mű is eszünkbe juthat: egy 2013-ban bemutatott indiai film és az S. című, különleges regény J. J. Abrams és Doug Dorst tollából. A Thészeusz hajója film három főszereplő vívódását mutatja be, és azt a kérdést boncolgatja,

hogy ha egy váratlan esemény megváltoztatja addigi életvitelünket, a bennünk történt lelki változások után is ugyanazok maradunk-e. Az S. című kiadvány pedig nem egy egyszerű könyv, hanem egy különleges irodalmi élményt kínáló mű. Egy fiktív szerző Thészeusz hajója című fiktív alkotásának oldalain a művet olvasó karakterek lapszéli megjegyzései, a lapok közé beszúrt kézírásos levelek és egyéb cédulák segítségével egy másik történet is kibontakozik, így a mű az értelmezésben az olvasónak is aktív szerepet szán.

ADATLAP: FILM

CÍM: Ship of Theseus (2013)
RENDEZTE: Anand Gandhi
FŐSZEREPBEN: Aida El-Kashef, Neeraj Kabi, Sohum Shah
IDŐTARTAM: 143 perc

ADATLAP: KÖNYV

CÍM: S. – Thészeusz hajója
ÍRTA: J. J. Abrams – Doug Dorst
MAGYAR KIADÓ: Geopen
KIADÁS ÉVE: 2015

Mindent összevetve, a Thészeusz hajója című dorama alapötlete nem új; az időutazás témájáról is lehúztak már rengeteg bőrt, ennek ellenére az alkotóknak sikerült egy izgalmas sorozatot összerakniuk, melyből a japán társadalom bizonyos árnyoldalaiba is betekintést nyerhetünk.

Hornos Dániel

© Theseus no fune, Tokyo Broadcasting System 2020.

ASIAN CINEMA 18

DOUBLE FEATURE

Legfrissebb ázsiai filmes ajánlónkban előbb rendhagyó módon egy dokumentumfilmet hoztunk nektek, ami egy nagyon érzékeny témát érint, Kína egyke gyermek politikájának átlagemberekre gyakorolt hatását mutatja be. A másikkal visszatérünk Japánba, és egy kultikus rendező, Miike Takashi legújabb munkáját ajánljuk.

LEGFELJEBB EGY GYERMEK

Nem csak Japánban, de Kínában is öregszik a társadalom, és ennek okai egy negyven évvel ezelőtt bevezetett szabályozásban keresendők. Az 1979 és 2015 között érvényben lévő **egy gyermekes politika** a családonként vállalható gyermekek számát legfeljebb egy főben maximalizálta. Ez a rideg adatokat, pusztán a számokat tekintve elsőre talán nem tűnt olyan rossz ötletnek, a valóságban azonban emberek százmillióinak életét törte derékba – derül ki a 2019-es **One Child Nation** című dokumentumfilmből.

Az 1985-ös születésű **Nanfu Wang** már korábban is készített dokumentumfilmeket, első művében például kínai aktivistákat követett, akik a teljességgel érinthetetlen felsővezetőkre próbáltak rábizonyítani különböző zaklatási és pedofil ügyeket – inkább kevesebb, mint több sikerrel. Wang egyértelműen a kínai társadalom visszásságainak bemutatására áldozta karrierjét, aminek a 2019-es One Child Nation jelentette az újabb szívbemarkoló állomását.

Mikor Kína 1979-ben bevezette az egy gyermek politikáját, addig országszerte átlagosan 3-4 gyermeket vállaltak a családok. Az indok a várható életminőség-romlás volt: kiszámolták, hogy ha ilyen ütemben növekszik a kínai társadalom, az a gazdasági növekedés akkori ütemével rövid időn belül tarthatatlan állapotokhoz, sőt éhezéshez (egyesek szerint kannibalizmushoz) vezetett volna. De ha csak egyetlen gyermek születik családonként, az nem hogy romlást, hanem fejlődést hoz – az állami propaganda szerint kétszer olyan jól élhetnek majd az emberek, ha nem kell annyi éhes szájat etetni. Ezt a szabályozást aztán tűzzel-vassal igyekeztek betartatni, ami nem volt egyszerű, tekintve, hogy egy több, mint egymilliárd lakosú országról beszélünk, ahol az emberek jó része például távol eső, kis falvakban él. De nem volt lehetetlen: felügyelőket, családtervezési szakembereket neveztek ki, akik arra ügyeltek, hogy a körzetükben minél kevesebb gyermek szülessen. Ehhez drasztikus eszközökhöz is folyamodtak, volt, akit 8-9 hónapos terhesen találtak meg, és rögtön abortuszt végeztek el rajta, más nőket kényszerrel rángattak el a kórházakba, és tettek meddővé, és így tovább. A dokumentumfilm erősen kezd, és megszólaltat olyan embereket, akik a rendszert valamilyen aktív módon működtették: például egy szülésznőt, aki karrierje során több magzatot küldött a halálba, mint ahány gyermeket ténylegesen a világra segített.

Egy 1998-as propagandavideó szerint addig 338 millió szülést akadályoztak meg sikeresen. Gyermekek azért születtek így is természetesen, de a kínai társadalom fonákságát mutatja, hogy mindenki fiút akart. Ha valakinél lány született, és a hatóságokat kicselezve valahogy mégis sikerült szülni egy második gyereket, ott a baba jól tette, ha fiúként jött a világra. Különben úgy végezte, mint annyi másik társa, akiket nem kívánt lánygyerekként sorsára hagytak, vagy egy kosárban kitettek a közeli piacra, hátha megszánja és elviszi őket valaki. Esetleg szimplán emberkereskedőknek adták pénzért, akik aztán árvaházaknak értékesítették őket tovább.

A filmben jól jött volna még néhány történelmi adat, esetleg egy gazdasági szakértő, aki tovább árnyalta volna a képet. Mindez persze nem von le semmit az érdemeiből: a One Child Nation nagyon érzékletesen, néhol sokkoló igazságokkal járja körül a világ egyik legnagyobb társadalmi kísérletét, ami mérsékelt sikereket talán, de érzelmi zsákutcába került embereket biztosan eredményezett, akik nehezen, vagy egyáltalán nem képesek szembenézni azokkal a borzalmakkal, amit számukra ez a helyzet okozott.

© Amazon Studios

ADATLAP:

CÍM: One Child Nation
ÉV: 2019
RENDEZTE: Nanfu Wang, Jialing Zhang
STÚDIÓ: Amazon Studios
HOSSZA: 89 perc

DOKU FILM

BIZARR ELSŐ SZERELEM

Az, hogy **Miike Takashi** termékeny rendező, még nem fejezi ki kellőképp a valóságot: évente átlagosan három játékfilmet készít, harminc éve van a pályán, így könnyen kiszámolható, hogy már több, mint száz film van a háta mögött. Ráadásul mivel még mindig csak hatvan éves, és semmi jel nem utal arra, hogy egyhamar leállna, ez a szám csak nőni fog a jövőben. A nemrég bemutatott **Hatsukoi** például a 103. filmje, és az első perctől az utolsóig szórakoztató!

Miike eddigi pályafutása alatt számos műfajban kipróbálta magát. Otthonosan mozog a nagyköltségvetésű mozik és a potom pénzből forgatott, egyből DVD-re nyomott no-budget filmek világában is, egyetlen dolog viszont állandó: a soha nem csillapodó alkotási vágya szülte **őrült ötletek** hada. Legújabb alkotásában is úgy keveri össze a jakuzafilmek elemeit a fekete humorral, a bosszúdráma véres túlzásait egy (a címben is lebegtetett) szerelmi szállal, mintha az a világ legtermészetesebb dolga volna. A félreértésekre épülő, őrületbe hajló forgatókönyv, a nem túl kidolgozott karakterek, a filmzene, sőt a meglepetésre beillesztett anime betét is mind az önfeledt, vagyis inkább bűnös szórakozást segíti.

Ha a történetet kell összefoglalni, bármelyik néző zavarba jönne a feladattól: a főszereplő egy fiatal bokszoló, Leo (Kubota Masataka), aki egy balul elsült meccs és egy rossz hír miatt az éjszakát járja. Itt botlik bele Monicába (Konishi Sakurako), egy drogfüggő fiatal lányba, akit egykor az apja adott el a maffiának, és azóta kénytelen a család tartozásai miatt örömlányként dolgozni. Az őt futtató strici kábítószerrel is üzletel, ami egy korrupt zsaru, valamint a maffia nagyobb babérokra vágyó tagjának érdeklődését is felkelti, és megpróbálják úgy elorozni az egyik szállítmányt, hogy a gyanú a mit sem sejtő Monicára terelődjön. A terv azonban nagyon csúnyán félresiklik, hol a drog tűnik el, hol a lány, a káoszt pedig csak tetézi, hogy a jakuza a kábítószer ellopása mögött egy kínai bandát sejt, akiknek több sem kell, és beleállnak a konfliktusba. Innentől kezdve pedig kaszabolás, menekülés és guruló fejek tömegével!

Már a nyitójelenetben elénk gurul egy fej, de az ekkor még kontextus nélküli képsor nem igazít el minket megfelelően a film hangulatát illetően. Mindent maga alá gyűr a rendező sötét humora, Miike abban lelte örömét, hogy karaktereit furábbnál furább helyzetekbe lökte, majd jót kacagott rajtuk. Elég csak arra a pillanatra gondolni, amikor a vérző, nyílt sebbe hullik bele véletlenül a kábítószer, így a szenvedő fél haldoklás közben sem érzi a fájdalmat, csak bágyadtan vigyorog, miközben közvetlenül mellette egy kábítószerfüggő lány ül, aki nem bírja tovább az elvonási tüneteket, és ráveti magát. Nehéz halálosan komolyan venni a japán és a kínai maffia prominens tagjainak összecsapását is: a kifogástalanul öltözött japán úriember áll szemben egy susogós melegítőbe bújt, félkezű mitugrásszal, kettejük harca pedig minden, csak nem hősies.

A rendezőnek ráadásul sikerült úgy pénzt spórolnia, hogy a végeredmény még menőbb is lett: a film vége felé a főszereplők egy kocsival próbálnak meg kitörni a parkolóházban őket beszorító ellenfelek gyűrűjéből, de ehhez át kell ugratniuk egy rakás rendőrautón. Ezt élőben leforgatni drága lett volna, sőt CGI-vel is elég költséges, főleg úgy, hogy jól is nézzen ki, ezért ezt a jelenetet egész egyszerűen megrajzoltatta, és egy harsány színekkel megtoldott animés betétben vezényelte le a megmenekülést.

Abban nem vagyok biztos, hogy ezzel a filmmel érdemes elkezdeni az ázsiai filmes kalandozást, ha valaki korábban még sosem nézett japán alkotásokat, de Miike munkássága iránt érdeklődőknek remek választás, mert minden benne van, amiért világszerte rajonganak érte.

Farkas Dávid

© „First Love" Production Committee

ADATLAP:

FILM

CÍM: Hatsukoi
ÉV: 2019
RENDEZTE: Miike Takashi
STÚDIÓ: Toei
HOSSZA: 108 perc

4 OSCAR-DÍJ
Legjobb film
Legjobb rendezés
Legjobb eredeti forgatókönyv
Legjobb nemzetközi film

Az Élősködők a filmművészet csúcsán

Történelmet írt az idei Oscar-gálán a dél-koreai Élősködők című film. A zseniális, több szinten is működő, szatírából kőkemény drámába torkolló történet rendezője, Bong Joon-ho őszintén meglepődött filmje óriási sikerén – pedig Cannes-ban Arany Pálmát, majd Golden Globe-ot és BAFTA-díjat is nyert, a dél-koreai filmgyártás eleve feljövőben van, és csak idő kérdése volt, mikor kerül a világ élvonalába. Ennek lehettünk szemtanúi a februári díjátadón!

A 92. Oscar-díjátadó egészen csöndesen csordogált, a műsorvezető nélkül levezényelt show feszes volt, üresjáratok nélküli, de sok kategóriában papírforma eredmények születtek. Az előzetes elvárásoknak megfelelően kapta meg a szobrát például Brad Pitt, Joaquin Phoenix és Renée Zellweger, az igazi meglepetés viszont ezután következett: a dél-koreai Élősködők összesen négy Oscar-díjat zsebelt be: a legjobb rendező, a legjobb forgatókönyv, a legjobb nemzetközi film és a legjobb film kategóriájában is ez az alkotás diadalmaskodott. Nagy szó ez egy olyan ország számára, amelyik korábban még sosem nyerte el a filmes világ legnívósabb díját!

Töri lecke

A dél-koreai film éppen 2019-ben ünnepelte 100. évfordulóját, száz évvel ezelőtt mutatták be ugyanis az első hazai gyártású mozgóképet, az Igazságos bosszút. Ez még inkább egy vetítéssel kombinált színházi előadás volt, mintsem tényleges mozgókép, de mivel a vetített háttér elemei, jelenetei mind Dél-Koreában készültek, innen számítják az ország filmiparának születését. Később, a japán elnyomás alatt némafilmek készültek, az első színes, szélesvásznú, nagy produkció az **1961-es Cshunhjang** volt, egy évvel korábban pedig megszületett minden idők egyik legfontosabb koreai filmje, **A cseléd** is. A hatvanas évektől egészen a nyolcvanasok végéig az állami kontroll miatt nem sikerült igazán kreatív fejlődést elérni, de a kilencvenes évektől kezdve rohamtempóban hozta be a lemaradását Dél-Korea. Kim Ki-duk nemzetközi sikereit Park Chan-wook Bosszú-trilógiája, közte is az Oldboy diadalmenete követte, a 2003-as dráma Cannes-ból a nagydíjat is elhozta. Most pedig az Élősködőket ünneplik: a négy Oscar-díjnál nem is kívánhattak volna szebb ajándékot az ország filmiparának 100. születésnapjára!

A rendező

Bong Joon-ho 1969-ben látta meg a napvilágot Daegu városában, a család negyedik gyerekeként. Anyja háztartásbeli volt, édesapja pedig tervezőgrafikus – vélhetően utóbbi kézügyességét örökölte Bong is, aki már gyerekkorától kezdve próbálkozott képregények, vagy egyszerűbb storyboardok rajzolásával. Egy közeli amerikai támaszpont miatt a tévében gyakran adtak hollywoodi filmeket, amik teljesen lenyűgözték az akkor már tinédzserré cseperedő Bongot, aki eldöntötte: rendező lesz. Szociológiát készült tanulni az egyetemen, 1988-ban, de éppen ekkor folytak országszerte a rendszerváltást követelő tüntetések, így az ő egyetemén is mindennaposak voltak a demonstrációk, amik hatására egy életre elköteleződött a kisemberek oldalán. Az Élősködők központi eleme is a szegények és gazdagok közti osztályharc, a kapitalizmus természete, ami – mint látni fogjuk – a rendező korábbi filmjeinek is fontos témája.

Első egész estés alkotása 2000-ben még nem keltett különösebb feltűnést, a 2003-as **A halál jelét** (Salinui chueok) viszont már ötmillióan látták hazájában. A halál jele valóban megtörtént eseten, egy sorozatgyilkosságon alapul, három rendőr kálváriáját követi nyomon, ahogy szerencsétlen véletlenek miatt egyre távolabb kerülnek a rejtély megoldásától.

A halál jele

A gazdatest

Snowpiercer

Okja

© CJ ENM Corporation, Barunson E&A

A gazdatest (Gwoemul) című, 2006-os szörnyfilmjével robbantott igazán nagyot, erre már 13 millió honfitársa váltott jegyet, és akkoriban ez minden idők legtöbb pénzt hozó dél-koreai filmjének számított. (Azóta természetesen több alkotás is lekörözte, jelenleg az Élősködők áll a lista élén.) A történet a felszínen egy szörnyfilm, de valójában a kapitalista USA és a tőle való függőségtől szabadulni képtelen országok, így Korea párharcára mutat rá.

2013-ban készült el Bong **első angol nyelvű**, nemzetközi produkciója, a **Snowpiercer – A túlélők viadala**, ami elsőre egy szimpla akciófilm Chris Evansszal a főszerepben. Bong ebben a mozijában mutat rá nyíltan társadalmi igazságtalanságokra: a filmben egy vonatba zsúfolódnak a világ túlélői, ami nem vertikálisan, hanem horizontálisan különíti el a különböző társadalmi csoportokat. A pórnép az utolsó vagonokban tengődik, majd ahogy haladunk előre, egyre jobb körülmények között élnek egyre tehetősebb emberek. De aztán jön Chris Evans, aki az utolsó kocsik egyikéből küzdi magát végig a teljes szerelvényen, a szimpla akciófilmből pedig az osztályharc páratlan metaforája válik.

Többek között a kapitalizmust állítja pellengérre Bong eddigi legdrágább produkciója, a Netflix finanszírozásában készült **Okja** is. Ez egy naiv(nak tűnő) kiáltvány az állatok jogaiért, a nagyipari állatkínzás ellenében, de (természetesen) jóval több is ennél: a film arra az ellentmondásra világít rá, ami az állatok védelme és a túlnépesedés miatt kialakuló táplálékhiány között feszül. Mindezt a Szabadítsátok ki Willy-t stílusában, ahol a főszereplő Midzsa szeretett szupermalacát akarja megmenteni a velejéig romlott amerikai óriásvállalattól.

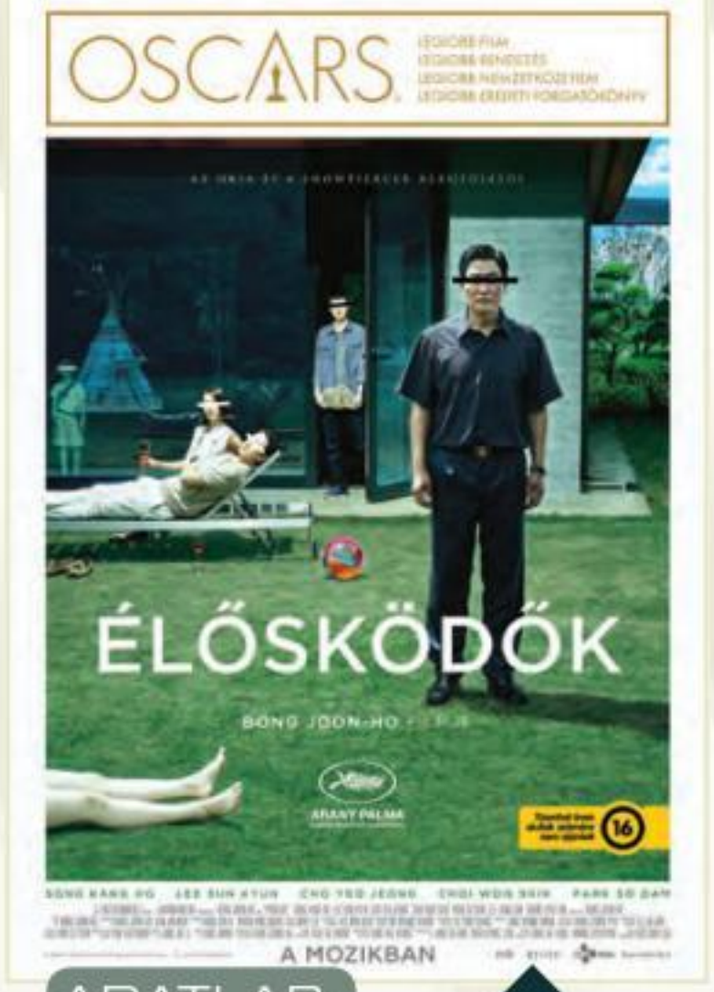
Az Élősködők sikere

Bong ázsiója szinte folyamatosan emelkedett az elmúlt két évtizedben, nemzetközi produkciói kifejezetten jó kritikákat kaptak, mégis van abban valami sorsszerű, hogy **hazatérése után, egy hazájában forgatott filmmel jutott fel a filmes világ csúcsára**. Az Élősködőkben minden együtt állt, amiknek csírái korábbi alkotásaiban megjelentek: a lenyűgöző képi világ, a pontos rendezés és a sötét humor. De a sikerben azért az ország nemzetközi térhódítása is szerepet játszhatott, gondoljunk csak a koreai zenekarok növekvő ismertségére, vagy a koreai konyha elterjedésére – az ország komoly összegeket fektetett saját kultúrájának exportjába, meglepő módon túlnőve a japánok hasonló törekvésein.

Fontos megjegyezni, hogy az Élősködők **nem azért kapott ennyi díjat**, mert az Amerikai Filmakadémia valamilyen külső nyomásra szeretett volna nyitni az ázsiai filmek felé. Benne volt a levegőben, hogy a távol-keleti alkotások előbb-utóbb komolyabban is észrevétetik magukat, de arra valószínűleg senki sem fogadott volna, hogy ez éppen idén fog megtörténni. Az Élősködők azonban annyira remek film lett, annyival jobb, mint bármi, amit tavaly bemutattak, hogy óriási hiba lett volna nem díjazni. Persze majd az utókor dönti el a film sorsát, akkor kerül fel a megfelelő polcra, de minden jel arra utal, hogy nem véletlenül, és legfőképp nem érdemtelenül írt történelmet, és lett az első alkotás az Oscar-gálák történetében, amelyik legjobb idegen nyelvű filmként bezsebelte a legfontosabbnak tartott legjobb film díját is.

...a lenyűgöző képi világ, a pontos rendezés és a sötét humor...

INFO
A filmmel részletesen a MONDO 2019/12 számában foglalkoztunk.



ADATLAP: FILM

CÍM: Gisaengchung (Élősködők)
ÉV: 2019
RENDEZTE: Joon-ho Bong
STÚDIÓ: CJ Entertainment
HOSSZA: 132 perc

Magyar vonatkozás

Talán kevesen tudják, de mi magyarok is kivettük a részünket az Élősködők sikeréből! A film zenéjét Jung Jae-il szerezte, de az általa írt darabok **hangszereléséért, feljátszásáért Sapszon Bálint és Elek Norbert** feleltek, sőt a felvételek egy része **a budapesti Tom-Tom Hangstúdióban** történt. Sapszon Budapesten született, jelenleg Los Angeles-ben él, tanulmányai végeztével koncertzongoristaként bejárta az egész világot. Miután filmesekkel is kapcsolatba került, létrehozta Budapest Scoring nevű cégét, ami mozifilmek zenéinek felvételeihez kínál különböző szolgáltatásokat. Az Élősködők filmzenéje egyébként remekül sikerült, kifejező, a film adott jelenetét remekül kiemelő hangulatok születtek, amik mintha egyre mélyebbre ásnának a szereplők gondolataiban. Jung Jae-il előszeretettel használt csellót, a visszatérő zenei téma pedig Vivaldi A négy évszakát idézi.

Farkas Dávid

Naruto Shippūden – Uzumaki Naruto – Vibration Stars (Banpresto)

RASENGANOS NARUTO!

A Vibrations Stars figura osztály egyfolytában terjeszkedőben van, és nem csak olyan gyűjtők lettek kíváncsiak rá, akik a közepes árkategóriájú példányokra vadásznak, hanem olyanok is, akik eddig a drágább figuráknak szavaztak bizalmat. A minőség mindig érdekli a vásárlót, és arra hajtunk, hogy a pénzünkért a lehető legjobbat kapjuk meg. Nem véletlen tehát, hogy az új Naruto figurák uralják jelenleg a Vibrations Starst, mert a sorozat miatt elég sok rajongóban ébredt fel a gyűjtőszenvedély.

A LEGKELENDŐBB NARUTO!

Kishimoto Masashi alkotásának sikerét legfőképp a Shipuuden animének köszönheti, amelyben Naruto immáron idősebb tiniként járta végig az utat, harcokkal és háborúval a végén, amíg családja nem lett, és elnyerte a Hokage címet is. A legtöbb figura még mindig a **Shippūden változat** alapján jelenik meg, így amikor a Banpresto hírt adott arról, hogy vele nyitják meg az új figura sorozatot, a **Vibrations Starst**, a rajongók felkapták a fejüket.

Vannak persze jó verziók más szériákban is, de már a dobozborítóról is lerítt, hogy különleges kínálattal állunk szemben. A doboz színezése nagyon átadja a Shippūden elejét, amikor a hőseink Gaarát szerették volna megmenteni, így **a sivatagi homokszín is felfedezhető rajta** az anime jellegzetes narancsán kívül. A hősünk jó nagy felületen látható a dobozon.

A hátoldalon a figura ugró póza jelenik meg, és a figura méretéhez illő a dobozunk. A kibontás után alul-felül talpas kartoncsomagolást láthatunk, amelyben fóliában vár bennünket Naruto. A testrészei el vannak különítve a fóliacsomagoláson belül, plusz a talapzat és nem utolsó sorban az állványrúd. Már ekkor feltűnik a példány mérete, és a doboz jó tömöttnek tűnik.

MEGAHOUSE SZINTŰ!

Az **összeállítás közepesen nehéz feladat**. A felsőtestet kell összenyomni az alsórésszel, majd jöhet a talapzat, míg az állványrúd a figura hátának alján szúródik be. Alapjáraton ez a Naruto 17 cm-es, viszont ha egybe vesszük a lebegő pózzal, ennél magasabb, vagyis nem mindenhol fog elférni. A hősünk ikonikus ruhája teljes mértékben hibátlan, és csak ódákat lehet zengeni róla.

Bizony **felveszi versenyt a MegaHouse kidolgozottságával**, ráadásul tapintásban is hozza a megnyugtató érzést, hogy pakoltak a figurába rendesen anyagot. A ninja szandál pompás munkával készült, még a lábujjkörmök is kivehetőek szemmel, a nadrágot pedig úgy alakították ki, hogy a gyűrődéseknél átadja a szövet vastagságát. Ügyes vonalakat fedezhetünk fel a fáslitekerésnél, a kunai táskánál, ami pedig megfelelő méretűre sikerült.

A fegyvertáska szintén hiteles, és ahogy a hősünk behajlítja a lábait, a nadrágszár enyhén feljebb csúszik, megmutatva Naruto bokáját, amely így hűen mutatja azt, hogy a hősünknek rövidebb nadrágja van a kelleténél.

Az **öltözék felsője** óriási. Megfeszül, megtekeredik egy kicsit a póz miatt, és nem csak arra figyeltek, hogy Naruto vékony alkata meglegyen, hanem arra is, hogy gyűrődjön a szövet a Rasengan póz hatására, ami ugrással jár. A cipzár elképesztően jól néz ki, a gallér pont annyira szoros és vaskos, ahogy elvárható, a tetejében pedig az apró cipzárhúzót is megformálták. A karok távolsága megfelelő, a ruhaujjakon itt is találhatunk gyűrődéseket, és az is látványos, hogy a bal karon lévő címer kitűnik a szövetből, mint egy kiegészítő, és persze nincs elnagyolva. Mindkét kéz igényes, nagyon jól közvetítik azt, hogy egy fiúé, figyelmet adva annak, hogy Naruto bal keze egy kicsit karmolni szeretne, ezért az ujjak és a körmök is így álltak be.

...a szempár alapos munkával készült, a kék színre is ügyeltek...

A Rasengant tartó kézfej nyitott tenyérrel látható, mintha kézilabdával akarna dobni hősünk, és erre rakták rá a Jutsut, amely külső effektként került a figurához. Nagyon jó, hogy nem kellett nekünk beilleszteni a Rasengant Naruto tenyerébe, alapból ráerősítették, így mi elkerültük az aprólékos

© Banpresto | www.bandaispirits.co.jp

ADATLAP:

FIGURA

NEVE: Uzumaki Naruto
KIADÁS IDEJE: 2019
GYÁRTÓ: Banpresto
MÉRET: 17 cm
ANYAG: ABS, PVC
EREDETI MŰ (AMIBEN SZEREPELT): Naruto Shippūden
JOGTULAJDONOS: Kishimoto Masashi, Shueisha
HAMISÍTVÁNY: egyelőre nincs

AnimeLand
Anime / Manga Szaküzlet

munkát. A jutsu fő látványelemként működik, és hogy fokozzák az élményt, a gyártó szándékosan forgást imitált.

NARUTO ISMERTETŐI!

Nem egyszerű gömböt raktak Naruto tenyerébe, hanem egy örvénylő erőt, bemutatva a Rasengan forgását. A jutsu a Zero figurák effektjeit juttatja eszünkbe, így pedig a minőség magától értetődik. Az **arc megragadja a figyelmünket**, hiszen rendkívül jól ábrázolja hősünk tekintetét. Kipipálhatjuk a Kyuubi-bajusz anyajegyeket, a kitátott szájnál a fogak is jól látszanak.

A **szempár** alapos munkával készült, a kék színre is ügyeltek, és Naruto tekintete is eltökélten fordul a cél felé. A haj hozza a kötelezőt, a szálkás fürtök szépen állnak, a fejpánt megint mestermunka: tökéletesen tekerte be a hősünk fejét és szorítja le a haját hátul. Kellően látható a konoha jelzés, illetve a kis pöckök is látszanak, ahogy a fémpánt rögzült a szövethez. Tapintásra gumis érzetűek a fejpánt végei, és úgy alakították ki őket, mintha lendületbe kerültek volna, ami sokat ad a látványhoz.

Negatívumként az jegyezhető fel, hogy **nem került semmi logó, név vagy egyéb jelzés a talapzatra**. Az állványrúd biztos stabilitást ad a mozgalmas figurának.

AZ EFFEKTES A LEGJOBB VÁLASZTÁS!

Azoknak ajánlom a figurát, akik rajonganak a Narutóért, és szeretnének egy Shippūden eleji korszakból származó Narutót. A választék adott még máshol is, ugyanebből a sorozatból jön idén júliusban egy Árnyéklón Jutsu pózzal a hősünk. Egy hónappal korábban pedig mozgatható verzióban jelenik meg az S.H.Figuarts kiadás, az ára pedig igazi középkategóriás lesz.

Tehetünk egy próbát a Banpresto Big Size-os példánnyal is, ami elég nagy méretű figurát takar közepes árkategóriában, vagy bizalmat szavazhatunk a Shōnen Jump 50-ik évfordulójára kiadott változatnak is, aminek még jobb az ára. Igényességben viszont a Grandista osztályú Narutók viszik a prímet, méretben is 25 cm felett vannak, csak az áruk gyakran emelkedik a kiadásuk után. A mostani példányunk az utóbbiakkal tud versenyezni, sőt, itt külső effekt is van. A Rasengan Naruto mindegyiknél jobban sikerült, így aki teheti, keresse fel az AnimeLandet a részletekért.

Bangó Krisztián (Toymaker)

Vibration Stars és a Bandai Spirits

A legjobb középkategóriás figurák manapság a Bandai Spirits neve alatt futnak, mert 2019 áprilisában teljesen átvette a gyártást a Banprestotól. A cikkben szereplő Naruto példány még Banprestónak számított, de jött egy Béka Remete Mód verziója, ami már Bandai Spirits lett. Minőségben nem változott a figura, de az ezutáni Naruto figurák mind felvették az említett gyártó nevét. Sasuke, Kakashi és Gaara után Itachi is bekerült a választékba, nyárra pedig más animéből is érkeznek szereplők a Vibration Starshoz. Tanjirō is csatlakozik a Kimetsu no Yaibából, vagyis a Bandai Spirits karrierje csak most kezdődik el.

Fotók: Toymaker

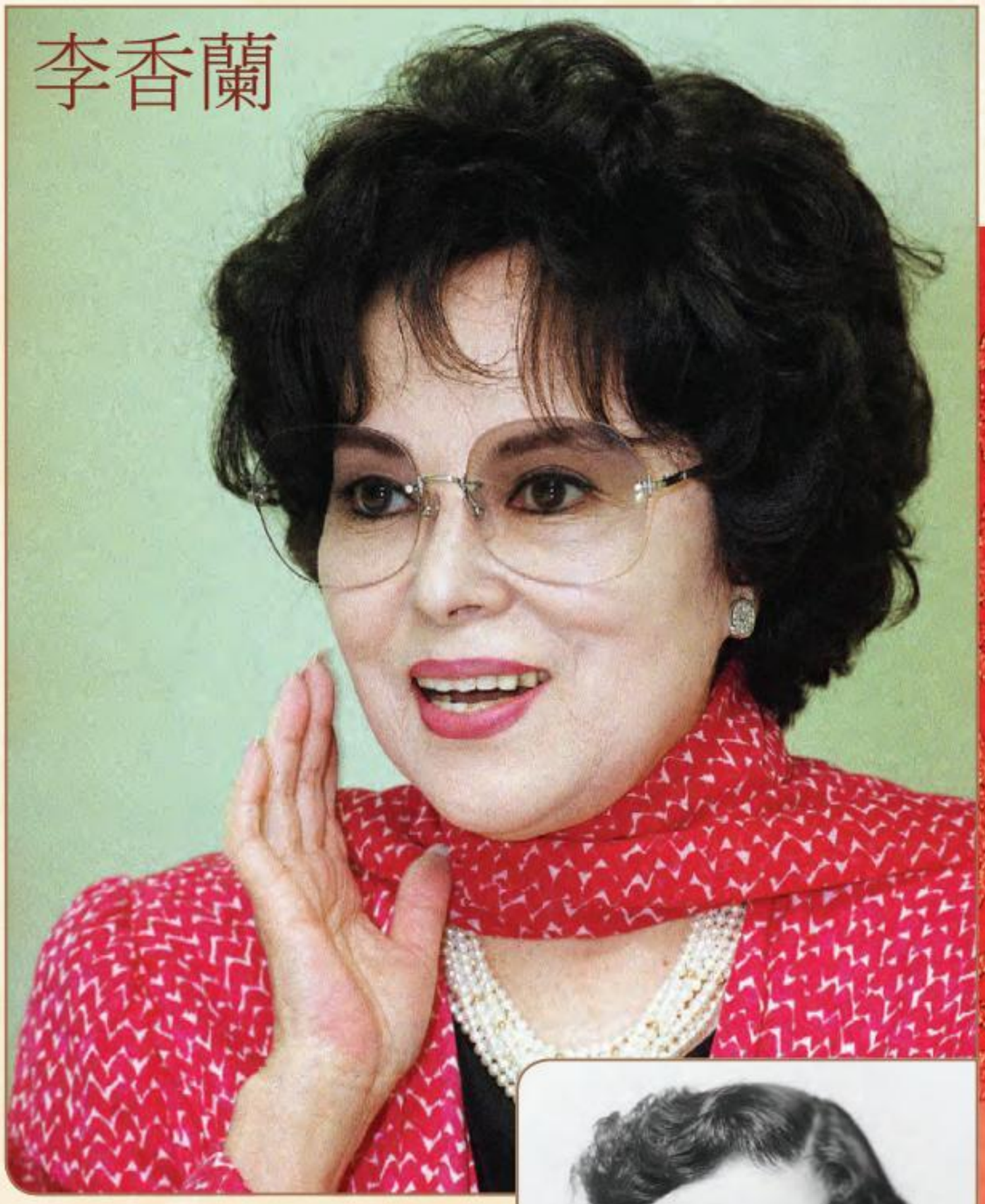
„Kína az otthonom, Japán a hazám”

YAMAGUCHI YOSHIKO/LI XIANGLAN/RI KŌRAN/SHIRLEY YAMAGUCHI/ŌTAKA YOSHIKO KALANDOS ÉLETE

A Japán által megszállt Mandzsúriában született japán szülők gyermekeként, de kínai oktatásban is részesült, folyékonyan beszélt kínai és japán nyelven is. Kínai névvel a kor egyik leghíresebb színész-énekesnője lett; a világháború után hajszálon függött az élete; szerepelt a Broadway-n, tudósított a közel-keleti harctérről, és szinte két évtizedig országgyűlési képviselő is volt. Cikkünkben Yamaguchi Yoshiko, avagy Li Xianglan kalandokban bővelkedő életét mutatjuk be.

Yamaguchi Yoshiko
a Mandzsúriában született japán lány

Az 1900-as évek elején Japán egyre erőteljesebben növelte befolyását Mandzsúriában, melyből egyre nagyobb és nagyobb területeket szerzett meg, míg végül teljesen meg nem szállta, és létre nem hozta 1932-ben a Mandzsukuo nevű bábállamot. Mandzsúria igazi olvasztótégely volt ekkoriban: mandzsuk, kínaiak, koreaiak, mongolok, oroszok, zsidók és a lehetőségeket kutatva ide emigráló japánok is éltek ezen a területen. Ilyen **emigráns japán** volt Yamaguchi Fumio, a dél-mandzsúriai vasút alkalmazottja, és felesége, Ai is, akik 1906-ban költöztek Mandzsúriába, Mukden városába. 1920-ban lányuk született, akit Yoshikónak neveztek el. Yoshiko kicsi korától kezdve tanult kínaiul, és a család jóbarátjától, Li Jichuntól kínai nevet is kapott: ő lett Li Xianglan. Mivel beteges gyerek volt, orvosa azt javasolta, **vegyen énekórákat, hogy ezzel eddze tüdejét**. Így is tett: barátnője, az orosz-zsidó Ljuba családjának közbenjárására egy olasz operaénekesnő kezdte tanítani. A lány hamarosan meghívást kapott a helyi rádióba, ahol több nyelven is dalokat adott elő. 14 évesen Yoshiko Pekingbe költözött, hogy ott folytassa tanulmányait. Olyan jól beszélt mandarinul, és olyannyira ismerte a kínai szokásokat, hogy nem is sejtették, hogy japán – ez életveszélyes is lett volna számára, hiszen a japán terjeszkedés miatt a kínaiak körében egyre inkább fokozódott a japánellenesség.



Li Xianglan
a japánbarát kínai sztár

1937-ben kitört a totális háború Japán és Kína között, Yoshikót időközben pedig felkérték, hogy **szerepeljen színész-énekesnőként** a propagandacélokat is szolgáló Mandzsúriai Filmtársaság filmjeiben. Ezek a filmek egyrészt a japánokhoz szóltak, és azt mutatták be, hogy Mandzsúria az ígéret földje, ahol öröm dolgozni; másrészt pedig a kínaiakat igyekeztek meggyőzni arról, hogy a japán uralommal csak jól járnak. Az egyik legvitatottabb ilyen film a *Kínai éjszakák* volt, melyben egy kínai lány beleszeret egy erős és jószívű japán katonába. A katona az egyik jelenetben felpofozza a lányt, aki ennek hatására még inkább felnéz a japán férfire. A kínaiak ezt a jelenetet Japán és Kína viszonyának metaforájaként értelmezték, és még jobban meggyűlölték miatta Japánt. Készültek azonban olyan, kevésbé propagandisztikus filmek is, melyek a Mandzsúriai Filmtársaság és kínai filmgyártók közreműködésével készültek. A leghíresebb az Örökkévalóság, mely az ópiumháborúk idején játszódik, és kétféleképp is értelmezhető: a japán közönség a sztoriban a Nyugat elleni, a kínaiak pedig a japán gyarmatosítók elleni küzdelmet látták. Volt aztán olyan film is, melyet a fronton

Li Xianglan

...olyannyira ismerte a kínai szokásokat, hogy nem is sejtették, hogy japán...

A Kínai éjszakák plakátja

forgattak, életveszélyben; a hazaúton pedig Yoshiko/Xianglan a haldokló katonáknak kellett énekeljen.

Ezeknek a filmeknek és betétdalaiknak köszönhetően Yoshiko megalapozta népszerűségét Kínában és Japánban egyaránt. Ám a filmekben a fiatal színésznő mindig a kínai nevén, Li Xianglanként volt feltüntetve, ezáltal Japánban is ezen a néven (japán kiejtéssel: Ri Kōran) vált híressé. 1938-ban utazott először Japánba: amikor kínai öltözékét és japán útlevelét meglátta, a kikötőben a vámtiszt ráripakodott: „Nem szégyelled magad, hogy japán létedre kínai ruhát viselsz?!" Kínában pedig az újságírók így kérdezték: „Ön kínai, nem? Akkor miért készített olyan filmeket a japánokkal, amelyek sértők a kínaiakra nézve?" Miközben ő mindkét országot és kultúrát a magáénak vallotta, mindkét helyen titkolnia kellett „másik" identitását.

Japán kapitulációját követően **Li Xianglant hazaárulásért állították Kínában hadbíróság elé**, mondván: kínaiként megszégyenítette saját hazáját azzal, hogy összeállt a japánokkal. Halálbüntetést kértek rá, és az újságok már arról írtak, ki is végzik, amikor gyerekkori barátnője, Ljuba elutazott Yoshiko szüleihez, hogy bizonyítékot szerezzen a nő japán származásáról. Sikerült is egy régi anyakönyvi kivonatot becsempészni a fogvatartott Yoshikóhoz, így igazolhatta, hogy ő valójában nem kínai, és ezzel megmenekülhetett a biztos haláltól. Sokan azt mondják ugyanakkor, akkora

Az Örökkévalóság című filmben

Amerikai filmsztárként

Politikusként

sztár volt, hogy ezért nem merte senki kivégeztetni.

Shirley Yamaguchi
japán színésznő Amerikában

Miután elkerülte a kivégzést, Yoshikóra a repatriálás várt (bár ez a kifejezés meglehetősen ironikus, hisz Mandzsúriában született, és soha nem élt Japánban). Mikor a japánokat hazaszállító Unzen-maru nevű hajó útnak indult, fedélzetén az énekesnővel, egész véletlenül épp Li Xianglan egyik híres slágerét játszotta a rádió. Yoshiko ezután húsz évig nem tért vissza Kínába.

Japánban azonban igyekezett ismét beindítani filmes karrierjét, majd 1950-ban Hawaiira, aztán Los Angelesbe utazott. Megtanult angolul, és **Shirley Yamaguchi néven** a Broadway-n számos musicalben, színdarabban játszott. Tévéműsorokban szerepelt, találkozott számos világsztárral, többek között **Edith Piaf**fal is, és több filmet is forgatott az USA-ban. 1951-ben összeházasodott Noguchi Isamu japán-amerikai szobrásszal. Kétszer is elvetélt, két évig pedig nem jutott vízumhoz, mert az amerikai titkosügynökség úgy vélte, kínai kapcsolatai miatt kommunista kém lehet. Ezek az események nyomot hagytak a házasságán is: elvált, majd 1958-ban, visszavonulva a filmipartól, feleségül ment egy japán diplomatához, Ōtaka Hiroshihoz.

Ōtaka Yoshiko
a riporter és a parlamenti képviselő

Yoshiko követte újdonsült férjét oda, ahová őt a munkája hívta: egy ideig Burmában, majd Svájcban éltek. A médiába körülbelül tíz év elteltével tért vissza: 1967-ben egy háziasszonyoknak szóló, délutáni japán tévéműsor vezetője lett. A hétköznapi témákat azonban nem találta eléggé érdekesnek, így az 1970-es évektől kezdve **egyre veszélyesebb helyekről kezdett tudósítani**. Miközben a háborúellenességet hirdette, tájékoztatta a nézőket a vietnami hadi helyzetről, majd Kambodzsából és a Közel-Keletről is. Amikor még nyugaton is viszonylag ritkák voltak a női riporterek, Ōtaka Yoshiko már a palesztin menekültek témájával foglalkozott, és **híres politikusokkal készített interjút**, így többek között Bush elnökkel, Kim Ir Szennel, Nelson Mandelával, Margaret Thatcherrel és Gorbacsovval is. Amikor 1972-ben megkötötték a japán–kínai barátsági szerződést, Yoshiko épp élő adásban volt: annyira meghatódott, hogy el kellett rejtenie könnyeit.

Első férjével

Riporterként

1974-ben Ōtaka Yoshikót japán felsőházi képviselővé választották, mely munkáját 18 éven keresztül látta el. Végig a békét hirdette, vezetett küldöttségeket Kínába, és igyekezett tájékoztatni a fiatalokat a háború szörnyűségeiről. Úgy nyilatkozott, hogy amikor visszanézte propagandafilmjeit, annyira megbánta, hogy fiatalon, tapasztalatlanul elvállalta ezeket a szerepeket, hogy még az öngyilkosság is megfordult a fejében.

Élményeit 1987-ben egy önéletrajzi könyvben írta meg, amely alapján 1989-ben egy japán-kínai koprodukciós tévéfilm született Viszlát, Ri Kōran címmel. 2007-ben újabb, ezúttal két részes tévéfilm, valamint színdarab is készült életéről. Utolsó tévés megjelenésében kritikával illette az Abe-kormányt és az erősödő nacionalizmust. Ōtaka Yoshiko 2014. szeptember 7-én, 94 évesen halt meg. Magáénak tartotta a japán és a kínai kultúrát is, és a két ország megbékélését hirdette. Mottója e cikk címében is olvasható: „Kína az otthonom, Japán a hazám".

Hornos Dániel

Japán a klasszikus HIDEGHÁBORÚ alatt

A Téli Mondoconon Japán XX. századi történelmének második feléről beszéltem, melyet most megpróbálok nektek két részletben összefoglalni. Hogyan élte túl Japán az amerikai megszállást? Mitől is lett gazdasági nagyhatalom? Milyen kulturális élet létezett ebben az időszakban?

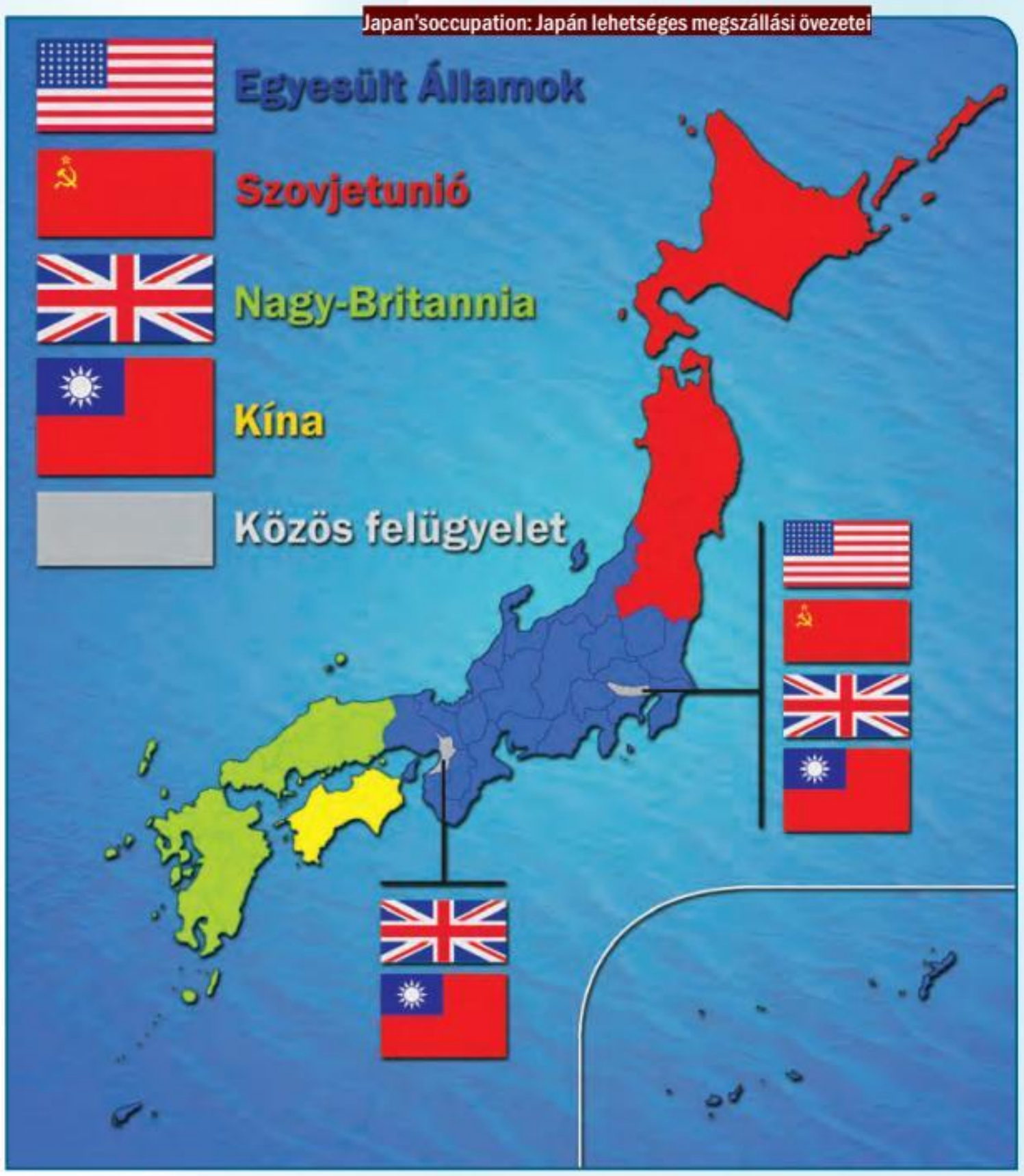
Az amerikai megszállás időszaka

A megszállást eredetileg négy szövetséges hatalom hajtotta volna végre, hasonlóan, mint Németország esetében, de tulajdonképpen csak az Amerikai Egyesült Államok volt Japán megszállója, melynek vezetője **Douglas Macarthur** volt. Az amerikaiak **helyükön hagyták a helyi hivatalnokokat**, ugyanis nem rendelkeztek sem nyelv-, sem kultúraismerettel. A cél Japán demilitarizálása, katonai leszerelése lett, de ez a terv gyorsan megváltozott a hidegháború kezdete után. Erős baloldali-ellenesség volt jelen, melynek ideológiai hátterét az a tévhit adta, hogy a nyugati demokráciák békeszeretők. Megkezdték a militaristák büntetését, lezajlott a tokiói per, melyen felül még további 940 embert végeztek ki, és 220000 embert helyeztek át. Felszámolták a nagybirtokrendszert, melynek következtében kisebb gazdaságok jöttek létre.

A háború lezárása után hatmillió katona és civil került vissza az anyaországba. **Új alkotmány is született**, melyhez kapcsolódóan 1946. január elsején Hirohito lemondott szakrális uralkodói pozíciójáról. Japán katonai ereje látszólag megszűnt, de a megszállás után már újra bő negyedmilliós haderő állt az ország rendelkezésére. A gazdasági életben **felszámolták a zaibatsukat**, a mamutvállalatokat, melyekről az amerikaiak azt tartották, hogy a militarizmus melegágyai lehetnek. A szakszervezetek nem kaptak állami támogatást, ugyanis a hidegháborús légkörben **féltek a szovjet befolyás erősödésétől**. Az 1946-ban bevezetett mezőgazdasági reformok viszont abszolút sikeresek lettek, de elvárás lett, hogy a gazdálkodók ténylegesen is a földeken tartózkodjanak, és azokat műveljék. Ezekből fakadóan a bérlők száma és a földek ára lecsökkent. **A mezőgazdaság virágzott** és nőtt a termelékenység is. Átalakult az oktatás rendszere, mely mind a mai napig hasonló elven működik. Az amerikai modellt vették át, ez alatt az ideológiai nevelést kell érteni. Uniformizálás is történt, melyet egy új központosított állami iskolarendszer bevezetése követett 1952 után. A megszállást végül a San Franciscó-i

Douglas Macarthur és Hirohito császár

Ikeda Hayato, japán miniszterelnök

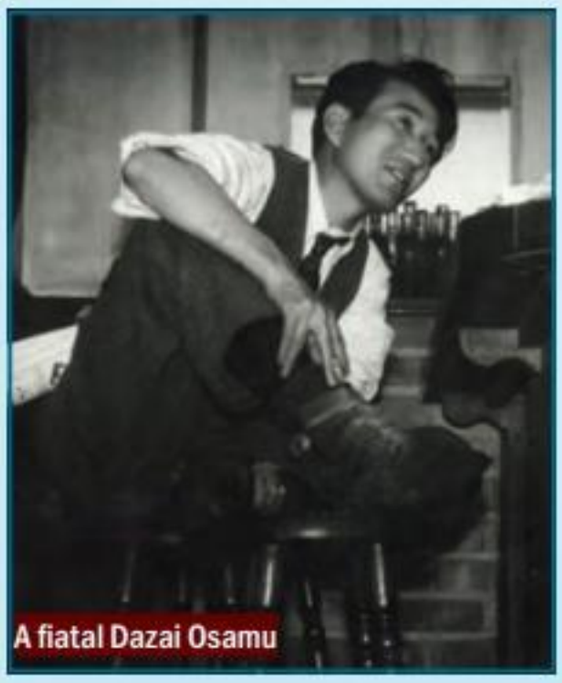


Japan'soccupation: Japán lehetséges megszállási övezetei

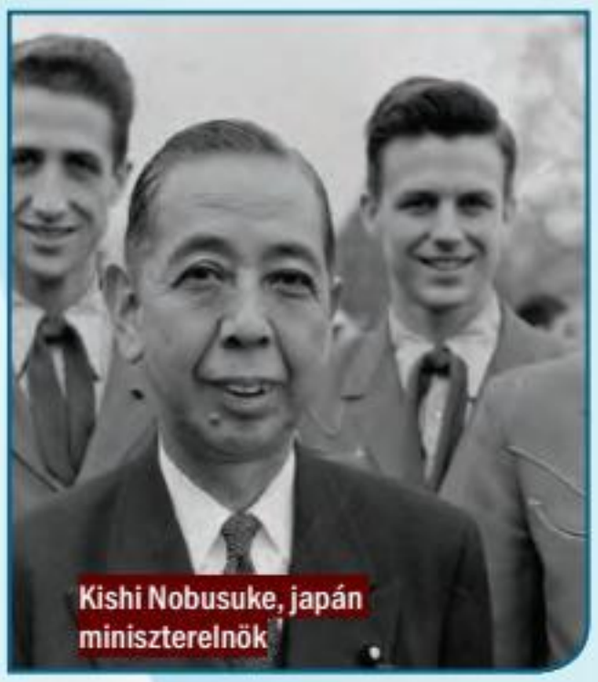
Mishima Yukio

Tojo Hideki a tokiói per tárgyalásán

Tanizaki Jun'ichiro


A fiatal Dazai Osamu

Ibuse Masaji: Fekete eső


Kishi Nobusuke, japán miniszterelnök

japán-amerikai biztonsági szerződés zárta le, ezáltal Japán ismét önálló országgá vált.

Az 1950-es évek útkeresése

Ebben az időszakban **az elsődleges cél az ország** csak saját erőforrásokból való **újjáépítése lett volna**, de – mint tudjuk – **Japán nyersanyagokban nem túl gazdag állam**, így más gazdasági irányt kellett venniük. Az első termelési prioritás így az lett, hogy megvásárolták a legmodernebb eszközöket, melyeket a kiemelt iparágakban használtak fel, mint például a szénbányászat, a műtrágyagyártás, az elektronikai ipar, az acél- és hajógyártás. A mezőgazdaságban a rizstermelés mértéke is nőtt, 1955-re már elérte az évi 12 millió tonnát. Összességében véve csökkent a munkanélküliség, javult az életszínvonal, a közegészségügyi ellátás és maga a közhangulat is. Ennek ellenére **a lakosság továbbra is nehéz körülmények között élt**, ugyanis a gazdaságban megjelenő hasznot visszaforgatták az ipar és az infrastruktúra fejlesztésébe, és ettől lett mégis sikeres Yoshida Shigeru kormányzása. Fontos problémaként jelentkezett az USA külpolitikájához való hozzáállás kezelése; vagyis hogy Japán elfogadja-e, ellenezze-e vagy inkább legyen semleges. Erre végül azt a választ adták, hogy **beléptek az ENSZ-be**. Szintén jelentős belső kérdés az alkotmány módosítása: **a 9. paragrafus**, mely a háborúhoz való jogot taglalja, az egyik legizgalmasabb probléma ma is a japán haderő fejlesztése szempontjából. 1955-ben létrejött egy új párt, a Liberális Demokrata Párt (*Jiyuminshuto*), amely 1990-ig meghatározta a japán belpolitikát. A **baloldali erőknek ebben az időszakban esélye nem volt hatalomra jutni**, de folyamatosan próbálkoztak. Természetesen voltak olyan események, melyek az aktuális miniszterelnök munkáját ellehetetlenítették. Erre egy érzékletes példa a szénbányászathoz kötődött. 1946-tól elkezdték a szénbányászatot továbbfejleszteni, de az rendkívül rossz minőségű volt. Emiatt a gazdaság további szereplői tiltakoztak, az acélipar a nehézolajra való átállást javasolta, melyet a Közel-Keletről szánt beszerezni, így a hajógyártásban is átálltak a tankerekre. 1959-re a Mitsui Bányászati Társaság munkaerő-csökkentésbe kezdett, ami miatt sztrájkok törtek ki. Ezt a problémát Kishi Nobusuke már nem tudta megoldani, az utódjára, Ikeda Hayatóra várt a feladat, viszont ő is további csökkentést eszközölt, így végül 682 bánya helyett 102 maradt 52000 munkással.

Ooka Kyohei

Yoshida Shigeru japán miniszterelnök

Egyre népszerűbbek lettek a karaoke-bárok és a pacsinkószalonok...

Kulturális élet a XX. század második felében

Az országos populáris kultúra átalakult, az urbánus, középosztály-kultúra terjedt el. 1945 után ismét **Tokió lett Japán kulturális központja**. A tömegkultúra és – kommunikáció alapos **összemosódást eredményezett** az országban (l. mangák, animék). A **zenei életben is egyre szélesebb paletta** jelent meg a death metáltól a Beatles-hallgatáson át a klasszikus zenéig. A legnépszerűbb sport a megszállásnak köszönhetően a **baseball** lett, de a korszakunk második felében **több sikeres olimpiát is rendezett** az ország. Egyre népszerűbbek lettek a karaoke-bárok és a pacsinkószalonok. A tömegszórakoztatás legfontosabb elemei a rádiózás és a filmek lettek, a tévéelőfizetők száma is sokszorosára növekedett.

Az irodalomban eleinte **a háborút és annak veszteségeit feldolgozó művek** jelentek meg, mint például Dazai Osamu *A hanyatló nap* vagy Tanizaki Jun'ichiro *Szállongó hó* című alkotásai. 1950 után megemlíthető még Ito Sei és Mishima Yukio is, előbbi azért érdekes, mert bebörtönözték a Lady Chatterley szeretője című erotikus regény fordításáért. Az 1950-es évek második felében pedig megjelent az úgynevezett **atombomba-irodalom**, mely a két katasztrófához kötődő eseménysort és érzelmi következményeket ábrázolták. Ilyen mű volt például Ibuse Masaji *Fekete eső* című drámája, melyből 1989-ben film is készült. Ebben az időszakban jelent meg **az üzleti regény és a női irodalom** (*joryu bungaku*) mint új irodalmi műfaj. A többi művészeti ágnál egyre inkább a kísérletezés volt jellemző, gyakori volt a nyugati (francia és amerikai) hatás a japán képzőművészeknél. Végül, de nem utolsó sorban a japán film aranykoráról néhány gondolat. Az 1950-es éveket a japán mozi fénykorának tartják, ekkor alkottak olyan nagyszerű rendezők, mint például **Kurosawa Akira** vagy **Ichikawa Kon**. Népszerű műfajok voltak a történelmi, „jelenkorban" játszódó filmek, de szívesen néztek chanbarákat (szamurájfilm-paródiák), yakuzafilmeket és a pornófilmgyártás is virágzott. **1960 lett a japán filmgyártás csúcspontja** (ebben az egy évben 547 film készült), utána erőteljes hanyatlás figyelhető meg. Hogy mi történt Japán kulturális, gazdasági és politikai életében 1960 és 1990 között, azt majd a következő számunkból tudhatjátok meg!

Dózsa Gergő

Kurosawa Akira és filmjeinek poszterei

JÓGA OKTATÓBÓL ELSŐ SZÁMÚ KÖZELLENSÉG

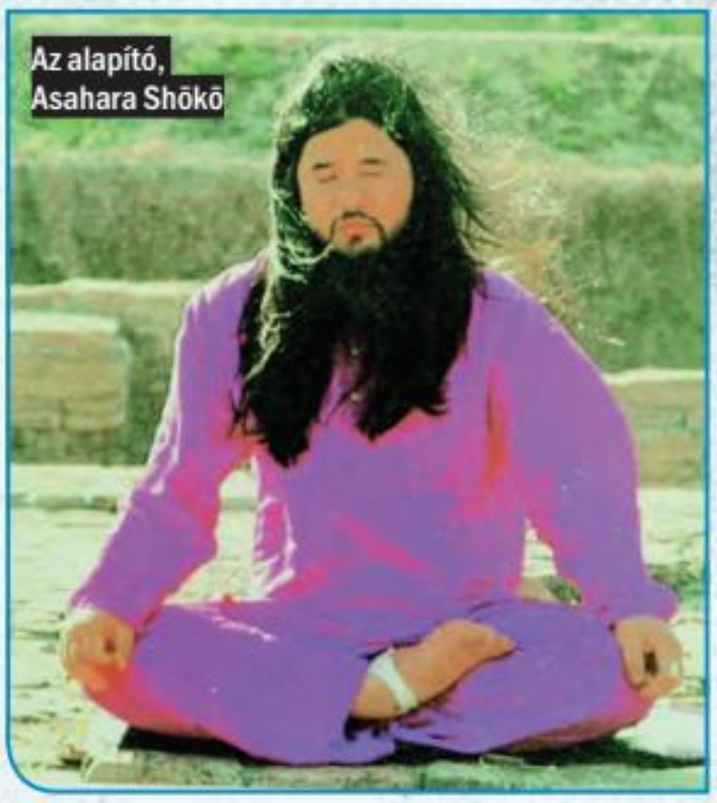
Aum Shinrikyo

Az Aum Shinrikyo név talán nem cseng ismerősen, pedig ez a csoport követte el a modern kori Japán legsúlyosabb terrortámadását. Ez volt az 1995-ös tokiói szarin gáztámadás, ami alapjaiban rengette meg a japánok biztonságérzetét, és a mai napig látható és láthatatlan sebeket hagyott maga után.

A JAPÁN CHARLES MANSON

Az Aum Shinrikyo japán szekta 1984-ben alakult, akkor még Aum Shinsen no Kai néven, és Charles Manson „családjához" hasonlóan egy karizmatikus vezető köré szerveződött. A szekta alapítója, **Asahara Shōkō** kezdetben egy hindu, buddhista és keresztény tanokat ötvöző, spirituális közösséget akart létrehozni, ami a hétköznapok sivársága helyett belső lelki békét és jelentőségteljes életet ígért tagjainak. Később azonban, éppúgy, mint Manson, aki egy faji háborút vizionált, Asahara is grandiózusabb terveket kezdett dédelgetni, a III. világháborút, ami után **ő és követői uralkodnak majd** a világon. Hogyan jutott egy jógaoktató a tömeggyilkosságokig?

Útja egy kisvárosból, Yatsushiróból indult, ahol szerény körülmények között éltek. Egy betegség miatt elvesztette látását, így tanulmányait a vakok iskolájában végezte. Eleinte megpróbált konvencionális életet élni, masszőrként dolgozott, családot alapított és felvételizett az egyetemre. Az iskolát azonban hamar otthagyta (ennek oka máig ismeretlen) és egyedül tanult tovább. Érdeklődése a hagyományos kínai orvoslás és akupunktúra felé fordult, de amikor 1981-ben **elmarasztalták engedély nélküli gyógyszerek forgalmazásáért**, egyre inkább a spiritualitásba menekült. Mindent tudni akart a vallásokról. Kereszténység, buddhizmus, hinduizmus, kínai asztrológia, jóga vagy taoizmus, jöhetett minden. Ezeket összegyúrva alakította ki **saját hitrendszerét**, amit 1984-től kezdett oktatni. Követőit az egyetemi értelmiségből toborozta, akik a gazdasági válság nyomása és a nagy vallások kiüresedése elől menekültek a már-már szuperhősi képességekkel felruházott Asahara karjaiba. A **vak, de az igazságot mégis tisztán látó guru imázsa**, aki különös kapcsolatot ápol a természetfelettivel, rengeteg fiatalt vont a szekta bűvkörébe, és tett tönkre egy életre. A diákok kezdetben egyként csodálták vezetőjüket, aki hitük szerint nemcsak levitálni volt képes, de gondolatot olvasott és szellemi erejét híveivel is képes volt megosztani.

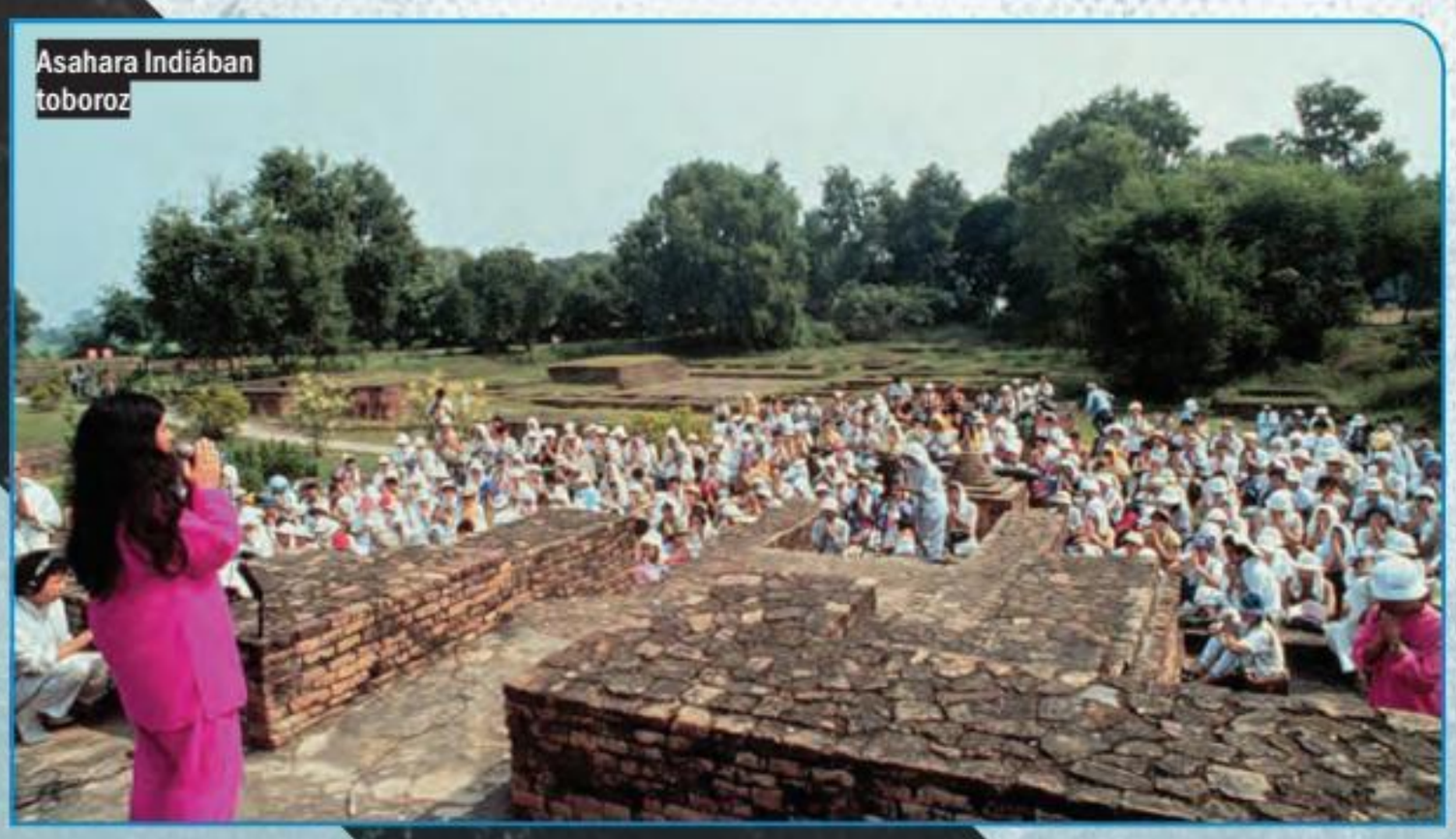

Az alapító, Asahara Shōkō

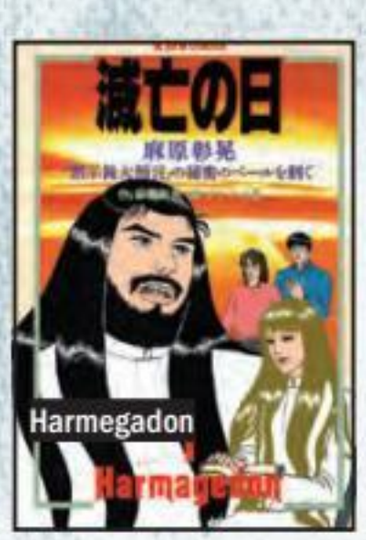
AUM SHINRIKYO

A csoport 1987-bent vette fel az Aum Shinrikyo nevet, és egyre hatalmasabbá vált. A növekvő létszámú közösség tagjaitól hatalmas összegeket szedtek be (gyakran zsarolással), de **voltak legális üzleteik is** az éttermektől a számítástechnikai boltig. A yakuzán keresztül pedig drogokkal is kereskedtek. A vagyonuk segítségével a több száz fős kommuna a Fuji közelébe (Fujinomiya) költözött, ahol észrevétlenül folytathatták a drogkészítést, az LSD-vel felturbózott szertartásokat, a hívek agymosását és a bizarr tisztító rituálékat. Az elégedetlenkedő felhangokat veréssel, éheztetéssel fojtották el, de a **gyilkosság sem volt ritka** a szektán belül (Taguchi Shuji, Ochida Kotaro) és kívül (Sakamoto Tatsumi és családja, Kariya Kiyoshi). Ennek ellenére a szektát nem piszkálták, sőt **1989-ben hivatalosan is vallásos szervezetnek nyilvánították**. A terjesztő munka gőzerővel folyt. Asahara előadásokat tartott, rendszeresen szerepelt a közmédiában, több könyvet írt (Supreme Initiation, Beyond Life and Death). 1991-ben pedig még egy mangát (Spirit Jump) és animét (Chōetsu Sekai) készítő csapatot is összeállított a tanai népszerűsítésére. Ahogy nőtt követőtábora, úgy váltak tanai is egyre radikálisabbá. A szekta fénykorában több, mint **10 ezer japán és 30 ezer orosz követővel** rendelkezett, de megvetették lábukat Ausztráliában, Németországban, és az USA-ban is. Asahara tanításai nyomán mindannyian a világvégét várták, ami az USA által kirobbantott atomháború után köszönt be.

Ahogy nőtt követőtábora, úgy váltak tanai is egyre radikálisabbá.

Aum Shinrikyo zászlaja


Asahara Indiában toboroz



Ez az Armageddon az emberek megtisztulásának eszköze Asahara szerint, aki az egész világ bűnét akarta ezáltal magára venni. Ekkor már Isten bárányának, Jézusnak, Sivának és Buddha után az egyetlen megvilágosodottnak kiáltotta ki magát. Hatalmukat **először politikai erővel** próbálták bebiztosítani. A szekta pár tagja elindult az 1990-es parlamenti választásokon, de miután egyikük sem nyert, a terrortámadások felé fordultak. A szekta tudósai vegyi fegyverek gyártásába kezdtek, hogy sürgessék az apokalipszist és Asahara megválthassa a szekta által megöltek lelkét.

1995. MÁRCIUS 20.

1990 és 1995 között a szekta legalább **17 támadást** hajtott végre kémiai (szarin, XV, foszgén, hidrogén-cianid) és biológiai fegyverekkel (antrax, botox). Ezek döntő többsége emberi áldozatokat nem szedett, egészen 1994-ig. Ekkor **Matsumoto városában** engedtek szabadjára szarin gázt, ami **hét ember halálát** és legalább **144 helyi lakos sérülését** okozta. A rendőrség azonban még mindig tehetetlen volt. A rengeteg közvetett bizonyíték sem volt elég egy alapos vizsgálathoz, bár állítólag március 22-ére terveztek egy házkutatást, ami magyarázhatja a kapkodást az alig két nappal korábbra időzített tokiói merénylet kapcsán. A sietségre utal, hogy rossz minőségű, alig 30%-os töménységű szarint használtak, ami nem érte el a Matsumotóban használt szer erejét. Még szerencse, hiszen ezúttal nem a szabadban, hanem a metró zárt terében, a reggeli csúcsidőben engedték szabadon a gyilkos anyagot. Összesen **5 elkövető** szállt fel különböző vonalak szerelvényeire, hogy aztán 8:00 és 8:10 között kilyukasszák a szarint tartalmazó zacskókat. Elmenekülve a helyszínről maguk után hagyták a gyorsan fejlődő gázt, és a nyomában járó pánikot, fájdalmat.

A gyanútlan utasok egy-két megálló után kezdték érezni, hogy valami gond van, majd hirtelen, tömegesen lettek rosszul az emberek. A gyenge minőségű gáz ugyan csökkentette a halálos áldozatok számát, de 13 emberen már így sem tudtak segíteni a szakemberek, és **közel 6000 ember** szenvedett maradandó fizikai és lelki sérülést a terrortámadásban. Egy ország rettegett és várta a bűnösök elfogását. A rendőrség nem várhatott tovább, betörtek a szekta területére, felfedve a drog és ideggáz készítésére alkalmas laborokat, a foglyokat rejtő cellákat és az emberölésre is alkalmas mikrohullámú gépeket. Egy őrült birodalmát. A főkolomposokat lecsukták, a csoport többsége pedig önként távozott, miután a szervezet csődöt jelentett. A kommuna épületeit földig rombolták.

AZ ÍTÉLET

Asaharát májusban fogták el, aki teljesen magába zárkózott és visszavonult a szekta éléről. Elméje végleg megbomlani látszott. Szinte alig beszélt, és még családját sem kívánta látni. Végső bűnhődésére 2018-ig kellett várni. Ekkor, **elfogása után 23 évvel**, hat társával együtt **felakasztották**. A még kivégzésre váró hat tag pár hónappal később követte vezérét a másvilágra.

Az Aum Shinrikyo életében ezzel végleg lezárult egy szakasz, de rémtetteiket nem könnyű feledni. A 13 halálos és 175 börtönbüntetést szorgalmazó ítélet sem hozott nyugalmat az áldozatoknak és biztonságérzetet Tokió lakosainak. A gyanú és a félelem továbbra is ott él a japánok szívében, hiszen **a szekta valójában nem szűnt meg**. A hatóság megfosztotta ugyan őket vallási státuszuktól és nevet is változtattak, de több országtól eltérően (USA, Oroszország, EU) Japánban sosem nyilvánították őket terrorista szervezetnek. Hivatalosan ma is működnek, közel 2000 tagot számlálnak Japánban, és azóta sem kértek bocsánatot az elkövetett tetteikért. Az új vezetés persze igyekszik elhatárolódni a korábbi erőszakos módszerektől, sőt, egy kisebb frakció (Hikari no Wa) ki is vált az akkor már Alephnek nevezett szervezetből, hogy még jobban eltávolodjon az Aumtól, de kétségtelen, hogy a szekta ma is aktív. Akárcsak az ellene tüntető tömegek, akik mindent megtesznek, nehogy a múlt szörnyűsége újra megismétlődjön.

Peitli Csilla

Szarin gáz

Eredetileg rovarölő szerként készítették a németek 1938-ban, de egy laborbaleset folytán kiderült, hogy emberre is halálos anyagról van szó, amit a hadsereg rögtön el is kezdett nagy tételben gyártani. A II. világháború alatt végül mégsem vetették be.

Az ENSZ 1993-ban tömegpusztító fegyvernek minősítette, és gyártását, raktározását is betiltotta. A szarin egy színtelen, szagtalan folyadék, ami nagyon illékony. Belélegezve és bőrön keresztül felszívódva is halálos, 2-10 perc alatt is végzetes lehet. Gyors és megfelelő segítségnyújtás nélkül a túlélők is maradandó idegkárosodást szenvedhetnek. Tünetei: orrfolyás, mellkasi fájdalom, légzési nehézség, hányinger, majd az izmok, idegek feletti kontroll rohamos elvesztése. A görcsrohamokat kóma, végül fulladás követi.

YŌKAI

A hősök örökös kihívásai

Az előző hónapban megjelent és lapunkban (59. oldal) is bemutatott Nioh 2 kapcsán ismét előkerültek a *yōkai*-ok, a japán mitológia szellemlényei. De mik ezek a lények, miért olyan gyakoriak a japán fantasy történetekben?

Aki tartott már a kezében valaha egészségesebb mennyiségű japán szellemi terméket, az bizonyosan találkozott velük valamilyen formában. Lehetnek kicsik, nagyok, szépek, csúnyák, veszélyesek, ártatlanok, igyekeznek megközelíteni az embert, vagy éppen erősen távol maradni tőlük. A lényeg, hogy több száz éve ott mozognak a japán mondákban, mítoszokban, hiedelemvilágokban, és ami a keresztény mitológiáknak a *démon*, az náluk a *yōkai*.

Crow tengu

Prológus

Az igazsághoz rögtön hozzátartozik, hogy csakúgy, mint a démon, a **yōkai sem egyetlen fajta lény**re korlátozódik, hanem gyűjtőfogalom. A japán terminológia persze ezúttal is cseles kissé, ugyanis a természetfeletti lényekre úgy alle zusammen előszeretettel húzza ugyanúgy rá a kifejezést, de mi most ragadjunk le annál a változatnál, hogy yōkai minden olyan lény, ami természetfeletti, és japán gyökerekkel bír.

Mint minden folklórnak, úgy a yōkainak is megvannak a maga történetei, a maga szabályai és eszköztára, ahogy az ábrázolásukban is lekövethetünk bizonyos mintákat, viszont **egységes kategorizálás nem létezik rájuk**, ahogy a név sem kőbe vésett (gondoljunk csak az *ayakashi,* vagy a *mononoke* rokon értelmű kifejezésekre) ami kellő teret ad a művészi szabadságnak. Sokoldalúságukat kifejezi továbbá, hogy nem csak a kimondottan démonszerű változatok kapnak itt helyet, hanem a gyakran teljesen elborult alakok, kísértetek, halálból visszatértek és egyéb, horrorokban gyakran előkerülő változatok.

A Nioh fejlesztői ugyanakkor nem bíztak semmit a véletlenre: előszedték a fiókból a legnagyobb fagylaltos kanalat és tövig belemártották azt a yōkai-masszába, hogy az addig csak néprajzokról és legendákból (na meg más popkulturális területekről, elvégre a japánoknál egy igencsak népszerű, közkedvelt téma) ismert lények egész garmadáját állítsa szembe a kihívásokat kereső játékosokkal.

...yōkai minden olyan lény, ami természetfeletti, és japán gyökerekkel bír...

Yōkai, de nem a Mór, meg nem is a bableves

Azt minden kétséget kizáróan nagy butaság lenne állítani, hogy ezek a lények direkte gonoszak lennének, de morális szürkezónákról (amennyiben azt most ráhúzzuk természetfeletti kreatúrákra) sem nagyon lehet beszélni, elvégre a folklór maga is az emberre nagyon is ártalmas lényekként kezeli őket (egy-két szerencsét hozó kivételtől eltekintve). Az elbeszélésekben ugyan itt-ott felbukkannak jó szándékú, barátságos formák is (a játékban ilyenek például a szentélyektől elkolbászolt **Kodamá**k, vagy a harci szolgáltatásait egy simogatásért felajánló, cicaszerű **Scampuss**ok), de többségük inkább a területét erősen védő vagy már csak

Crow tengu

a szimpla emberi jelenléttől begőzölő fajta jeles képviselői, ergo sorsuk közös: a popkultúra hőseinek kardéle lesz a végzetük.

Sarokpont, hogy szinte mindegyiküknek a szarvuk a legfőbb gyengepontja, akik pedig nem rendelkeznek e jeles kinövésekkel, azok rendszerint valamilyen állatra hasonlítanak, a legismertebbek talán meg is vannak mindenkinek: kígyó, róka, varjú, borz, macska.

Flying bolt

Yoki

© Koei Techmo Games Co.

A kikezdhetetlen közös metszetet viszont mindegyikőjük esetében az jelenti, ami valahol a Nioh 2 cselekménymotorja is egyben: A háború sújtotta föld és következménye nyomán a megannyi emberáldozat csalta őket elő és nyertek nagyobb dominanciát, amihez a vérgőzös hadakozó nagyurak kora (Sengoku jidai) gyakran bizonyul ideális játszótérnek. Az embereket tehát rossz szándék vezérli, így talán semmi meglepő nincs abban, hogy ők sem a napsütés és a túláradó boldogság miatt szaporodtak el és váltak játékbeli protagonistánk legfőbb nemezisévé.

Oni

Oni

A játékban is felbukkanó leggyakoribb egyedek

YOKI – A szarvacskás yōkai legáltalánosabb képviselője, a játék maga viszont az *Oni* egyik változatának definiálja. Az Onikról érdemes megjegyezni, hogy talán ők állnak legközelebb a nyugati terminológiában csak démonoknak felcímkézett kreatúrákhoz, amihez valamelyest igazodnak a játékbeli dizájnjukkal: erősek, nagyok, többnyire vörös színűek (vagy kékek), méretes szerszámokkal a kezükben.

TANUKI – A japán nyestkutya (és nem mosómedve!), bár a játékban inkább csak ihletforrásként szolgált a Mujináknak. Ők azok, akik a kincses dobozokban rejtőznek és a tanukikhoz hasonló játékosság és csintalanság a legfőbb meghatározójuk. (Amennyiben a játékosnak sikerül lemásolni a gesztikulációjukat, úgy harc nélkül távoznak.)

TENGU – Érdekes félig madár, félig ember hibridek, a yōkai folklór egyik legrégebben jelen lévő tagjai. A Nioh-ban a Varjú tenguk különösen fontosak, kissé talán túl is vannak prezentálva.

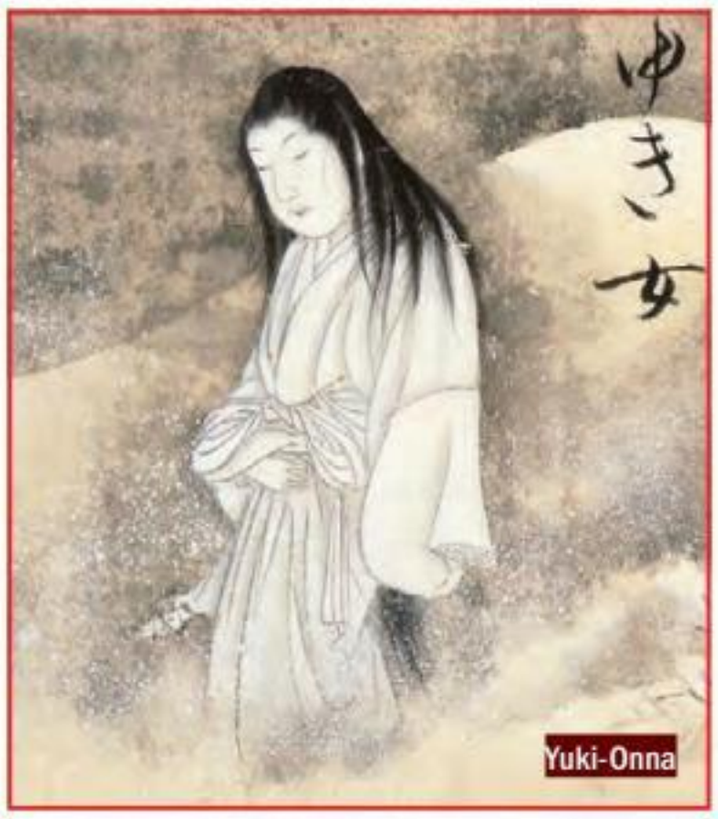
KAPPA – Talán mind közül ő a legismertebb, már csak azért is, mert mindenütt így hivatkoznak rá, és a megjelenésében sincsenek nagy eltérések. A tenguhoz hasonló félember-félállat hibridek, az állati része egyfajta keveréke a hüllőknek és kétéltűeknek. Jóval játékosabbak, mint vérszomjas Oni társaik, de ez nem azt jelenti, hogy ne akarnánk őket eltávolítani (már csak a bőséges jutalom miatt is, amit rendszerint hátrahagynak).

ŌNYŪDŌ – A yōkai-ok egyik legerősszakosabb fajtája. Látszatra olyanok, akár egy nagyobb darab buddhista szerzetes (bár a buddhizmushoz vajmi kevés közük), épp csak nem akarnak senkit sem jó útra téríteni, éppen ellenkezőleg: kimondottan vadássza az embert és pusztítja a falvait.

KARAKASA-OBAKE – AZ esernyő. Igen, egy életre kelt, olajozott papír napernyőről van szó, csak hogy ne legyen minden olyan egyszerű. Általában az emberek ijesztgetésében leli legnagyobb örömét, de persze a játékban ennél többet is tud, például paralizáló tűket lövöldözni.

UMIBŌZU – Nincs kimondottan állandóra vett alakjuk, a tengerhez fűződő kapcsolatuk viszont közös pont. A játékban amorf folyadékformákként vannak ábrázolva.

Tanuki


Yuki-Onna

Yuki-Onna

...megannyi emberáldozat csalta őket elő...

YUKI-ONNA – Magas, fekete hajú, gyönyörű nő, aki havas, téli éjszakákon bukkan fel. Fehér bőre belolvad a havas tájba, de képes ténylegesen köddé vagy hóvá is válni, ha menekülnie kell. A Nioh-ban Nō hercegnő (a legendás hadúr, Oda Nobunaga egzotikusan szép felesége) jelenik meg, mint yuki-onna, azaz hóasszony.

GAKI –A Gakikban közös, hogy mindannyian emberek voltak valaha, de a bűnök, amiket élőkként elkövettek, végül ahhoz vezettek, hogy ezekké a torz aprólékokká alakuljanak haláluk után. Nem restek a legyengült társaikat sem felzabálni, ha attól erősebbé válhatnak. A második rész egyik leggyakoribb yōkai-a.

NURE-ONNA – Avagy a kígyóasszony. Nagyjából úgy kell elképzelni, mint egy méretes pitont, épp csak női fejjel (meg jókora keblekkel, ami a fanservice Nioh-féle megközelítése, de hát ennyi alkotói szabadság talán mindenkinek jár).

TSUKUMOGAMI – A yōkai-ok egyik érdekes csoportja, ugyanis nem emberi, de még csak nem is állati eredetűek, hanem egyfajta varázstárgy szellemek. Egy XVI. századi otogizósi képtekercs tesz említést róluk, mint olyan tárgyak lelkei, amik elérték a századik évet, életre kelve pedig rontást hoznak az emberre. A játék flying boltként hivatkozik rájuk, és női alakban jelenítették meg őket.

Junchi

VINYL ÉS FLOCK

AZAZ FESTÉS HELYETT VASALJUNK!

Az itthoni cosplayezés hajnalán (azaz az ősidőkben), ha egy ruhára mintát szerettünk volna felrakni, akkor bármilyen beszerezhető festékkel felmázoltuk az adott textilre kisebb-nagyobb sikerrel, vagy valamilyen nem foszlós anyagból felöltögettük. Bár akkoriban még a „hobbi bolt” mint fogalom se nagyon létezett, legalábbis vidéken. Manapság pedig már évente jönnek ki szuperebbnél szuperebb alapanyagok, amikkel egyre profibban kivitelezhetjük álmaink cosplayeit.

Aztán az „ókorban” bejöttek **a speciális textilfestékek** pamutra meg vászonra, de eleinte azért elég borsos áruk volt. Világos anyagokra tökéletesen megfeleltek ezek a festékek, ám az még mindig gondot okozott, hogy sötétebbekre nem voltak éppen a legmegfelelőbbek. Persze volt, amit kifejezetten sötét textíliákra ajánlottak, de tapasztalatból mondom, hogy nem sokat értek... Persze nem öt rétegben kellett felfesteni a mintákat, csak háromban, de ugyanúgy vastagon állt a száradt festék, ami gyönyörűen **elkezdett egy idő után repedezni** (és itt nem évekről beszélek, hanem időnként pár órányi hordásról...). Ha pedig nem sok rétegben kentük fel, akkor meg borzalmasan csíkos maradt az egész, dehát még mindig jobb volt, mint a semmi! Egy időben rengeteget festettem felsőkre, bár ez nem cosplay volt, hanem megrendelések, de két képpel illusztrálnám, hogy világos és sötét anyagra hogyan is lehetett textilre festeni **(1.kép)**. Bizonyos akril festékekkel is viszonylag jól lehetett textilre festeni, ám ha vastagon kentük, ezek aztán pláne csodásan berepedeztek és még le is peregtek. Igaz, akkoriban azért még más elvárások és tendenciák mozogtak, pláne az itthoni szférákban, szóval már az is nagy szám volt, ha valaki vette a fáradtságot és bármilyen technikával nekiállt mintákat felapplikálni. Aztán elérkeztünk a „modern korhoz”, itt a 2010-es év utáni

1

Pentart textilfesték világos és sötét anyagon

Kép: Aliexpress

Kép: Aliexpress

...a modern technológiáknak köszönhetően már nem kell ecsettel a kezünkben órákat görnyedni...

időszakra gondolok. Egyre jobb minőségű festékek jelentek meg, hatalmas márka- és színválasztékkal, ám mindenképp be kell vallanunk azt, hogy **a sötét textíliák befedése még mindig nem lett megoldva**, hacsak nem volt lehetőségünk szitázáshoz való festéket szerezni, amit utána hőpréssel fixálni is tudtunk. Illetve a kézzel való mintafestés másik hátránya az, hogy rettenetesen sok időt tud elvenni az ember életéből. Ám a modern technológiáknak köszönhetően már nem kell ecsettel a kezünkben órákat görnyedni az adott ruhadarabunk felett.

Heat transfer vinyl és flock

Ez a fogalom elég régóta létezik, dekoros cégek évek óta használják, de úgymond „háztartási" használatba nem olyan régen került be. Alapjáraton minimum 180°C-os hő kellett ahhoz, hogy a ragasztóréteg aktiválódjon, de manapság már gyártanak olyan fóliákat, amiket **szimpla kézi vasalóval is** fel lehet applikálni. **Hatalmas színskálában** gyártják ezeket a fóliákat, illetve metál, foszforeszkálós, állatmintás, hologramos, glitteres verziók is léteznek már **(2.kép)**. Tekercses és vágott lapos verziókban lehet őket beszerezni. Jómagam az Aliexpressről szoktam megrendelni a fóliákat, de egyre több cég is elkezdett ezekkel foglalkozni Európában, így „gyorsabban" is be lehet őket szerezni, hogyha határidő szűkében vagyunk. Persze ha ráérünk, Kínából jóval olcsóbban is hozzájuthatunk, csak ugye itt egy minimális 4-6 hetes szállítási idővel számolnunk kell.

A **flock** annyiban különbözik a vinyltől, hogy vastagabb maga a fólia, illetve a felülete „plüssös" tapintású **(3.kép)**. Nem tudom, a csatolt képen mennyire fog látszani, de akik a '80-as és '90-es években voltak gyerekek, azok tuti emlékeznek még ezekre a plüssmintás és plüssfeliratos borzalmas műszálas izzadós felsőkre, szerintem minimum eggyel mindenki rendelkezett. Na, ez pontosan azt a hatást hozza. Később született fiataloknak pedig a barokkmintás „velúros" tapétát tudnám felhozni példának, egy időben a H&M-ek egy része ilyennel volt tapétázva, ha jól emlékszem.

Használat

Na de, ha szereztünk bármelyik fóliából is magunknak, **hogyan tudjuk applikálni?** Alapból két részből áll: van az alap, ami felkerül a textilre, illetve felül, a színoldalán van egy vastagabb, áttetsző fólia, amit felvasalás után le kell húzni. A metálos/glitteres fóliáknál egyszerű eldönteni, melyik a hátulja, mert ott sokkal mattabb a szín, ám például egy fehérnél még tapintásra se tudtam megmondani. De egyszerűen rájöhetünk azzal, hogy a sarkánál kicsit szétnyitjuk a körmünkkel és akkor fogjuk látni, hogy **merre válik fel az áttetsző rész**, és a másik oldalára akkor garázdálkodhatunk. Mivel általában egy átlagembernek nincs plotterje, így ezzel most nem is foglalkoznék itt (meg egyik régebbi rajzos cikkemben meséltem már erről). A kivágni kívánt mintát rajzoljuk fel a fólia hátára (ha számít, akkor tükrözve), majd egy olló vagy szike segítségével vágjuk ki. Majd színével felfele tegyük oda a ruhán, ahova fel szeretnénk vasalni. **Soha ne tegyük rá közvetlenül a vasalót a fóliára, mert ráéghet!** Szilikonos sütőpapírt tegyünk a fólia és a vasaló közé, és ezen keresztül vasaljuk át **(4.kép)**. Amikor kihűlt, akkor óvatosan szedjük le a keményebb réteget, majd ismét sütőpapíron keresztül vasaljuk át, hogy tuti odafixáljuk. És igazából készen is vagyunk! Ugye, mennyire egyszerű? Persze minden textíliának más a hőtűrő tulajdonsága, így **mindenképp csináljunk próbavasalásokat**. Van, amit lehet max hőfokon vasalni minden gond nélkül (vásznak, pamutok, brokátok, vastagabb anyagok), de van, amit inkább alacsonyabb hőfokon érdemes úgy, hogy többször megvasalgatjuk (selymek, muszlinok, azaz a vékonyabb anyagok). Nem olyan rég fejeztem be a Jégvarázs

2-ből Elsa utazóruhájának a kabátját, ahol glitteres fóliát használtam a mintákhoz. Mivel alapból a kabát vastagabb anyagból volt, így az alap minták felvasalásával nem volt gondom, maximum hőerőn nyomtam a vasalóm, ám kétféle tüllre is kellett vasalnom. Alapból, ha nincs egy picit is normálisabb vasalód, akkor nem igazán lehet tüllt vasalni, mivel műanyag, és nagyon könnyen kezd olvadni és égni. Nekem gőzállomásom van, és azon van elég alacsony hőfok ahhoz, hogy odafogja a tüllhöz a fóliát, de ne olvassza meg, bár azért még így is megizzadtam, mire végeztem **(5.kép)**. Hát de nem gyönyörűek? Ez az, amire az ember rá meri mondani, hogy minőségi munka!

Úgyhogy fiúk-lányok, felejtsük el a festékeket és az ecseteket és vágjatok bele (szó szerint!) a fóliázásba! Rengeteg időt is megspóroltok, illetve ezerszer szebben néz ki, mint egy festett akármi! Remélem, a cikkemmel ismét tudtam nektek egy kicsit segíteni, hogy még szebb cosplayeket gyártsatok!

Mimi
facebook.com/the.mimi.clothing

KÉPSZERKESZTÉS egyszerű eszközökkel

Fotók: swords & blueberries

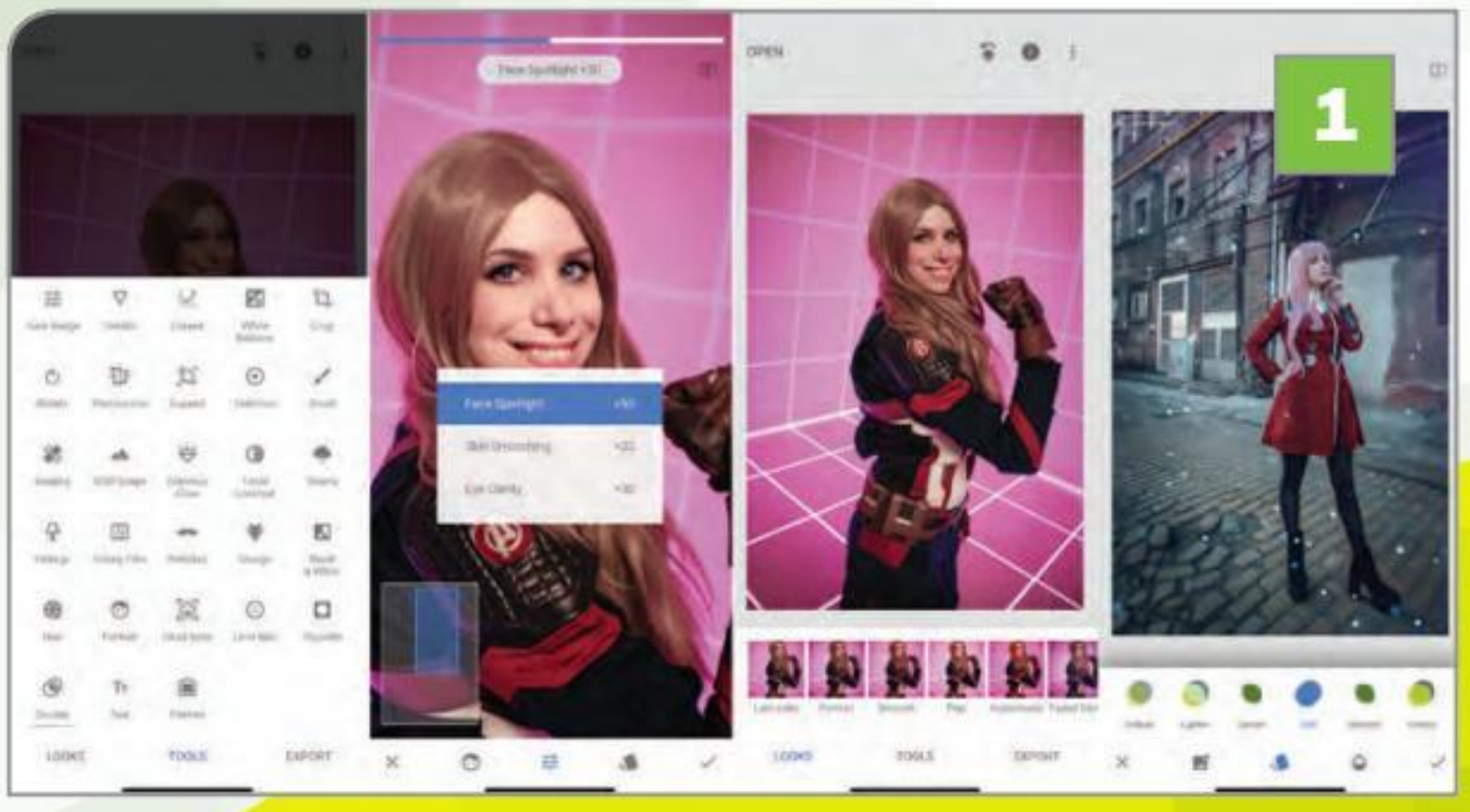
Az elmúlt években a cosplay szerves részévé vált a fotózás is. Lassanként elengedhetetlen kellékké vált a képek kisebb-nagyobb szerkesztése. Ez mindenkinél mást jelent, és mint a művészetben általában, ez így is van rendjén, és fotózás előtt érdemes már alapból olyan fotóst keresni, akinek a stílusa tetszik. Emellett létezik az is, hogy a cosplayer magának szerkesztheti a képeket. Szerencsére nem vagyunk manapság hónapokig tartó tanulásra kényszerítve, ha képeket akarunk szerkeszteni, számos app áll a rendelkezésre, ezek közül szeretnék néhányat most bemutatni, majd végezetül, hogy melyek azok a funkciók Photoshopban, amiket rögtön használhattok is, hosszabb tanulás nélkül.

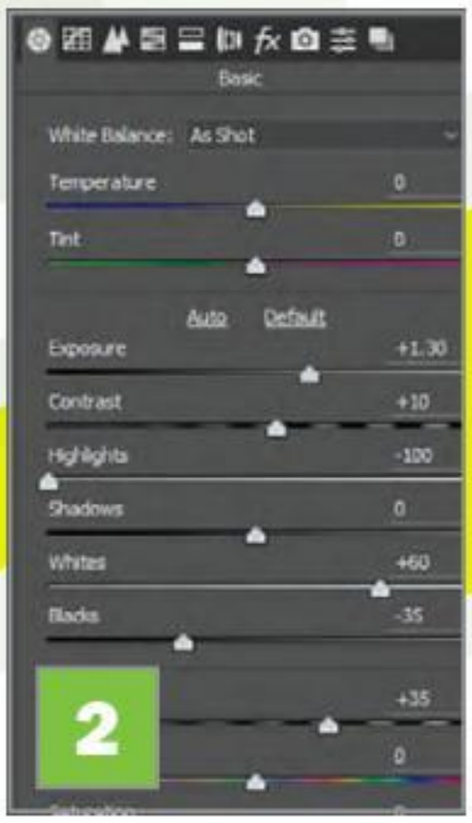
Bár a **Lightroom**nak van telefonos verziója, közel sem annyira átfogó, mint a számítógépes verziója, ennek ellenére alkalmas lehet kisebb módosításokra, és van trial verziója. Fényeket, színhőmérsékletet, élességet, sötét széleket, sőt, még objektív korrigálást is végrehajthatunk vele, többre azonban a trial nem alkalmas. Egyébként a fizetős verzió sem sokkal: kijelölőeszköz, javító-ecset, és geometrikus perspektívajavítás, illetve presetek (filterek ha úgy tetszik), amik a prémiummal elérhetők. Bőven vannak ingyenes appok, amik többet tudnak. Könnyebbség a Lightroomnál, ha amúgy is Adobe programokkal dolgozunk, akkor a Cloudon keresztül is elérjük út közben a képeket.

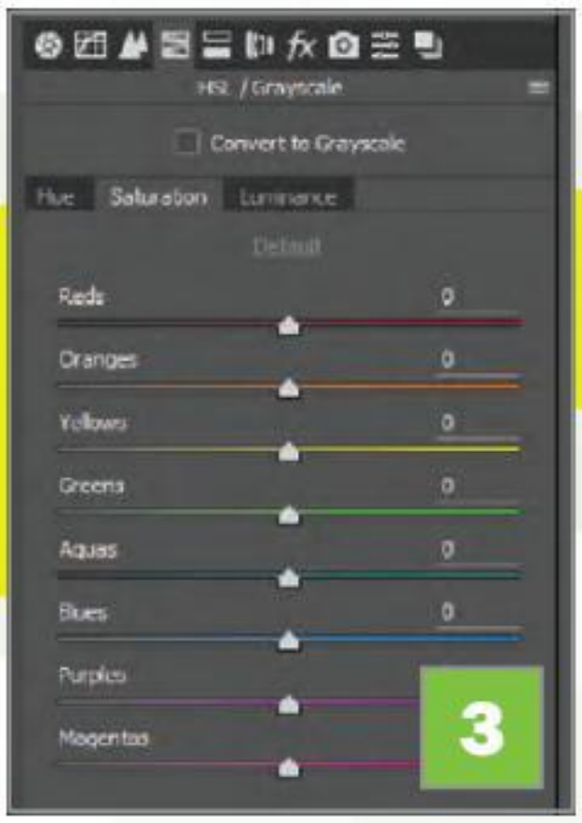
Egy kissé más jellegű app a **Meitu**, ami filtereket ad szelfikhez (és egyéb képekhez). A különbség, hogy a sima képszerkesztés mellett képes valós időben, **az éppen készülő képre alkalmazni az effekteket,** akár az Instagramban vagy Snapchaten. Nagyon jó conos képekhez, ahol nincs idő beállításokra, viszont fontos, hogy a kép jó legyen akár elsőre is. Ezenkívül **kollázsok és stickerek** is vannak benne, amik pedig a conok után, élménybeszámolókhoz tökéletesek. A képszerkesztési lehetőségei szerintem az egyik legváltozatosabbak a szerkesztős appok közül. Továbbra is inkább szelfikre alkalmasak, de bármilyen képhez lehet használni, a szokásos bőrjavító smoothon kívül az arcformát, szemöldököt, orrot, testformát, karikákat a szem alatt, de még fejméretet is lehet állítani. Továbbá **rendelkezik videóvágó funkcióval**, amelyben vegyesen képekkel is tudtok videókat összevágni, majd pedig az egészet szintén filterezni, stb.

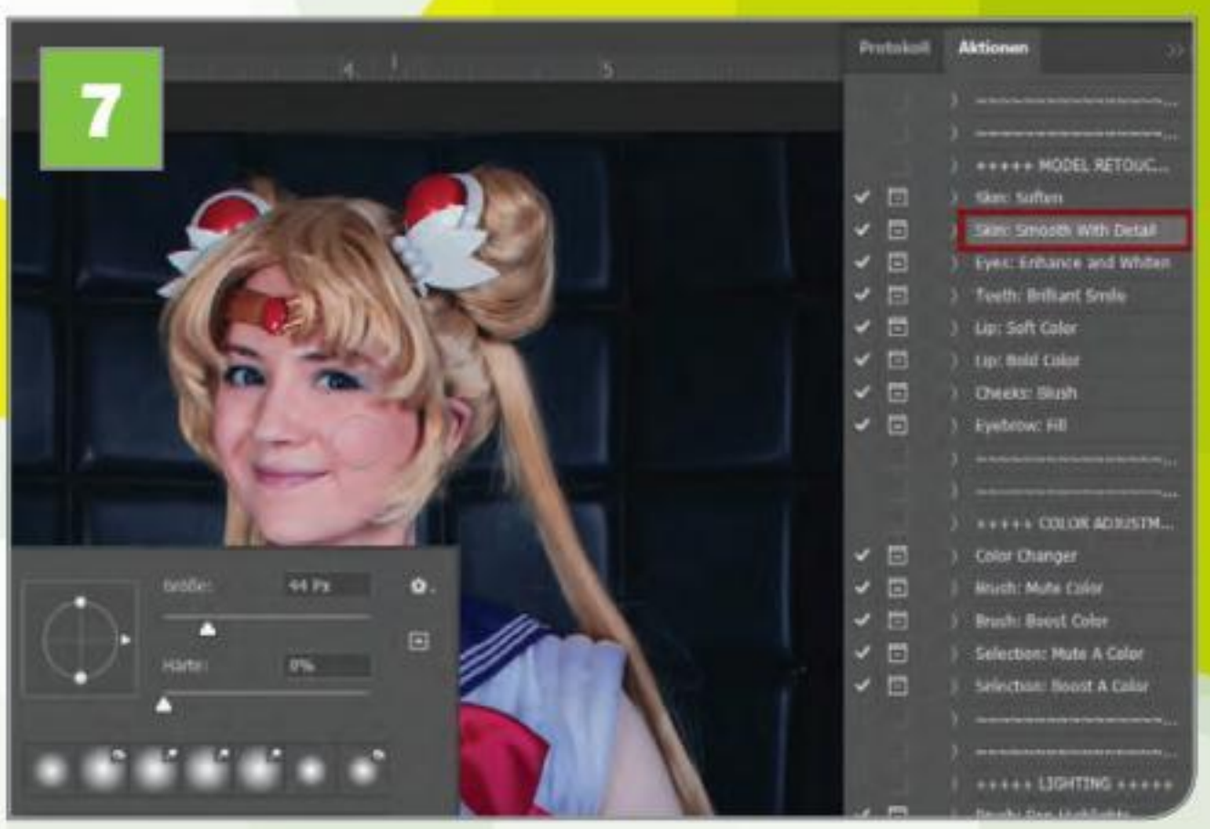
Egy példán keresztül mutatom be a **Snapseed**et, amely mindenféle képhez alkalmas, ha gyors szerkesztésre van szükség, akár egy fotózásról hazafele tartva is.

A kép megnyitása után az első, amivel találkozunk, az **előre beállított filterek**, amikből kapunk jónéhányat. Ezeket azonban nem tudjuk tovább állítgatni, ha finomabb beállításokat szeretnénk véghezvinni, akkor egy füllel odébb, a Toolsra kell továbbmenni. A szokásos effekteken, bőrjavítón és egyebeken kívül az itt talált pontok fele alkalmas más jellegű képek szerkesztésére



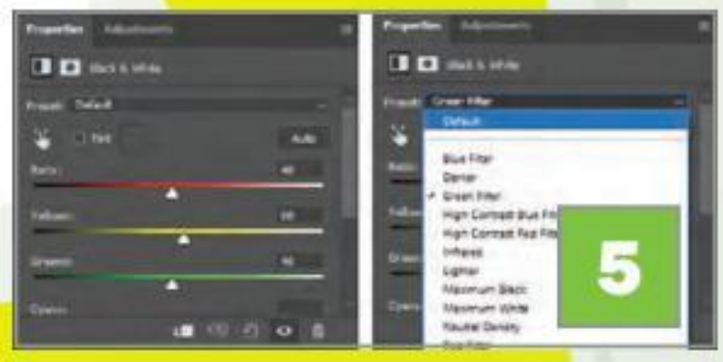


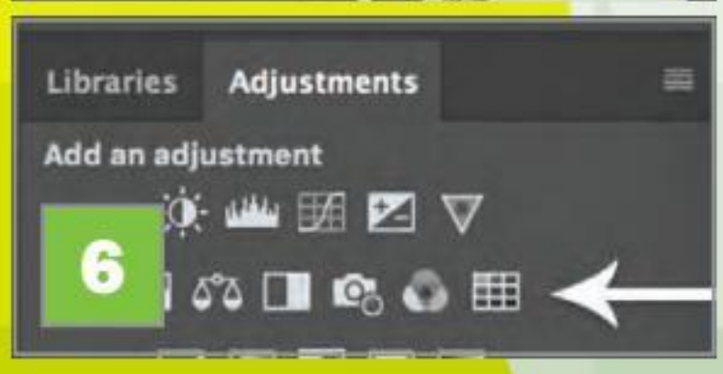




is, nem csak portrékra. A Tune image-ben találjuk az alap dolgokat, mint fényesség, kontraszt, telítettség, stb., de a Curves menüben a képszerkesztőkből ismert görbékkel is beállíthatjuk ezeket. Az ecset eszköz is használható ugyanerre, ezesetben egy ecsettel jelöljük ki, melyik részt szeretnénk világosítani/élesíteni/sötétíteni, és még sok mást. Ami a kedvencem, az a Double exposure, itt képeket tehetünk a képre: így például lehet effektezni. A rátett layert hatféleképpen lehet a képre montírozni, és az áttetszőségét is tudjuk befolyásolni (azaz hogy a háttérbe vagy az előtérbe kerülő kép legyen erősebb). Ha effekteket (csillámot, port, füstöt, ilyesmit) akartok a képre tenni, érdemes a Google-ből fekete hátterű képet leszedni, mert ezt könnyedén kiszedi vagy a Lighten, vagy az Add mód. **(1. kép)**

Végezetül pedig bemutatnám a **Photoshop** (ezesetben a 2020-as verzió, de az alap funkciók a többiben sem sokkal térnek el) bárki számára elsajátítható funkcióit, amelyek azért többre képesek





még kezdő szinten is, mint az appok. A Photoshopról kezdésnek fontos tudni, hogy nem egyszerű, és nem könnyen átlátható program, pláne ahogy az évek során bővül, de érdemes rászánni az energiát.

A legjobb, ha úgynevezett **raw-file-t** importáltok be, erre a legtöbb fényképező már képes, és sokkal több adatot tárol a képről, mint azt szabad szemmel látnánk. Ha ez nincs, az sem baj, akkor egy sima jpg is megteszi. Ha raw-file-t importáltok, akkor rögtön fel fog ugrani az ablak, ha jpg-t akkor meg kell nyitni a Filter menü Camera raw pontját, és érdemes a rögtön az első fülön feljövő csúszkával állítható beállításokkal kezdeni. **(2. kép)** A felül, egymás mellett levő kis szimbólumokra kattintva haladhattok tovább. Két dolog, amit még kiemelnék: **a két háromszög alatt található élesítést ajánlom**, mindig, bármikor, ne használjátok a filter menü élesítő eszközét, nem olyan jó, mint ez, pixeles lesz, és erőltetetten élesít. Ebben több mindent finomíthatsz, praktikusabb. További praktikus menüpont az ezután következő kettő: a kis hasábok. Az elsőben a Hue fülön a színek árnyalatát tudjátok módosítani színenként (ez nagyon hasznos, ha valaminek a képen mégsem olyan színe lett, mint élőben). A Saturationnél az egyes színek telítettségét, a Luminance-ben pedig a fényességüket lehet beállítani. A vízszintes menüben továbbmenve a következő kis hasábokra, tökélyre finomíthatjuk a színeket: a felső csúszkán kiválasztjuk, melyik színt szeretnénk, az alatta levővel pedig beállítjuk a telítettségét, vagy azalatt a mélységét/erősségét. **(3. kép)**

Az **Adjustment fülön (4. kép)** van további lehetőségetek a színekkel játszani, színcsatornákat tovább keverni, telítettségüket állítani, és a plusz előny, hogy mindezeket egy külön rétegen kezeli, tehát a végén tudjátok az erősséget/áttetszőséget, és egyéb rétegtulajdonságokat állítani, vagy akár maszkolni. (A Photoshop tényleg komplex program, de természetesen ezeket a beállításokat még sok egyéb menüből, sokkal kevésbé automatikusan is véghezvihetjük, több beállítási lehetőséggel). **(5. kép)**

A következő, sokat használt funkció az appok filtereinek felel meg: ez a **Color lookup**. Ezek a Photoshop rendszeréhez (C:/ahol a PS-ed van mappa/Adobe

...kijelölőeszköz, javító-ecset, és geometrikus perspektívajavítás...

Photoshop/Presets/3DLuts, vagy simán a Presetsen belül valahol, verziófüggően) hozzáadott, általában .lut kiterjesztésű fájlok. A neten találtok ingyeneseket, de általában a fizetősek szebbek. Ezeket a mappába betöltés után a color lookup táblázatnak kinéző ikonjára kattintva tudjátok beilleszteni, majd a legfelső listából gördülnek le. **(6. kép)** Ezek szintén rétegként kerülnek a képre, ha túl erősnek tűnik, érdemes lejjebb venni a réteg átlátszóságát. A kevesebb néha több, de ha nagyon nem áll össze a kívánt színvilág, többet is tehettek egymásra.

Ha ezekkel mind megvagytok (vagy kezdésképpen, a sorrend mindegy), jöhet a retus: a **javító eszközzel** a bőrhibákat korrigálhatjátok, ha túl sötét/világos a világosító/sötétítő eszköz segíthet. **Ne használjatok blurt** (homályosítót) az arcra, nem néz ki természetesen. Vagy actiont (ezek az Actions mappába betöltött .atn fájlok), **(7. kép)** vagy egyéb bővítményt (én az Imageonomic – Portraiture 3-t használom) tegyetek rá. Az actionöket a Window főmenüből választva tehetitek a képernyőre, majd ott megnyitva legördül a menü, ahol a lista alján levő háromszögre kattintva betölti a képre (rétegként), ezután pedig ecsettel a képre rajzolva jelenik meg. Vannak sminkhez való actionök, bőrt finomítók, szemszínt javítók, és még sok más, érdemes nézelődni, actiont ingyen találni még könnyebb is, mint .lut-ot. Persze ha ehhez nincs kedvetek, már a javító ecset önmagában is sokszor elég.

A fenti sorokban igyekeztem egy alap áttekintést nyújtani a Photoshophoz, amivel különösebb tudás nélkül is látható eredményt érhettek el a képeken. Természetesen ez még nagyon a felület kapargatása, és megannyi más dolgot is véghezvihettek a képeken, de az már egy következő szint. Ha bármiben elakadtok, szívesen állok rendelkezésre, sok sikert a kísérletezéshez!

Swords&blueberries creatives
facebook.com/swordsandblueberries
instagram.com/swordsandblueberries

Egy kis kreatív káosz otthonra:

LINÓMETSZÉS HÁZILAG

Idén tavaszra az az ötletem támadt, hogy felborítom a Studio Mondót némi hagyományos grafikával. A sokszorosító grafika látszólag csak a művészeti iskolák és a galériák falai között létezik, azért 2020-ban is népszerűségnek örvend a képalkotásnak ez az ízig-vérig hagyományos formája, erről egyből megbizonyosodhattok, ha például Instagramon benéztek a #linocut találatai közé.

A linómetszés a nyomtatott grafika egyik vállfaja, amelynek során egy **linóleumból kivagdosott képet** festék és nyomóprés segítségével papírra „másolunk". Azon belül is a magasnyomás körébe tartozik, ami annyit tesz, hogy az anyag felszínéből kivájt vésetek védve maradnak a festéktől, az csak a felszínből ezáltal kiemelkedő részeken tapad meg, így az fog a lapon látszódni, amit meghagytunk a linóból. Magyarán amit „fehérnek" szeretnénk látni a képen, azt kell a véső eszközzel eltüntetni, ami pedig marad, azok lesznek a „feketék". Ezek együtt adják ki a képet; ebből is következik, hogy a linó kifejezetten alkalmas **erősen kontrasztos** ötletekhez. **(1, 2. kép)**

A sokszorosításon túl, ami igazán varázslatossá teszi ezt a módszert, az a sajátos nyers íze, amit én különösen kedvelek benne. Persze abszolút lehetséges aprólékos, finom, részletes dolgokat készíteni linóval, van benne egyfajta durva egyszerűség, ami **nagyon divatos és élettel teli**. Remek ajándék is válhat belőle, ha valami különlegessel szeretnétek meglepni valakit.

Szöveg és illusztráció: littledarkdoodles

Na de, hogyan lehet ilyesmit készíteni otthon?

Akik már találkoztak sokszorosító grafikai eljárásokkal életük során, ők tudják, hogy a technikai feltételek sajnos kötöttek, a legtöbb módszer speciális eszköztárat igényel; műhelyben, nyomógépekkel, vegyszerekkel folyik a munka. Ez mind olyasmi, amit az ember általában nem tart otthon. A linó azonban szerencsés abból a szempontból, hogy elkészítésének minden fázisa **megoldható házilag**, még a nyomtatás is.

Kezdésnek jöjjön pár tipp arról, milyen terepet érdemes előkészíteni a munkához, mennyi helyet igényel, és mikre érdemes figyelni ahhoz, hogy a lakás is ép maradjon, és a veled együtt élők se szenvedjék meg a procedúrát. Utána felsorolom azokat az eszközöket, amik nélkülözhetetlenek lesznek a munkához, majd két képen végigkövetve láthattok egy munkafolyamatot.

1. A MUNKATERÜLET:

Abból a szempontból szerencsés vagyok, hogy a szobám tájolása miatt egész nap kiváló fényviszonyokat kapok az alkotáshoz. Akinél megoldható, **érdemes ablak közelében** dolgozni – ez egyébként bármilyen más alkotó tevékenységnél érvényes, nincs jobb a természetes fénynél. Ami miatt esetünkben duplán előnyös az ablak közelsége, az a hígító és a festékek használata; ezek ugyanis erősen irritálóak és károsíthatják az egészséget, így ajánlott a nyitott ablak. Továbbá fontos mindig alaposan eltakarítani egy-egy munka végeztével, a vegyszert, festékeket pedig megfelelően elzárni. **(3. kép)**

Kicsi linó esetében az egész nem igényel többet egyetlen asztalnál, esetleg plusz egy rajztáblánál a nyomtatáshoz – én a földön térdelve nyomtattam, úgy tudtam elég nagy erőt kifejteni, hogy szépen átnyomódjon a festék. Az asztalon is lehet, de ha nincs elég hely, mindenképp plusz takarításra van szükség, hiszen nem akarjuk összekoszolni a friss nyomat papírját. **(4. kép)**

Maga a metszés folyamata hálásabb feladat, alig jár kosszal, a legnagyobb rendetlenséget maximum a linóból kimetszett anyag okozza az asztalon.

Pro tipp: ha nagyon bele is merülsz a munkába, néha állj fel, és szünet gyanánt takarítsd el, pakold el az addigi munka okozta káoszt. Jobb érzés lesz folytatni, és könnyebb is! **(5. kép)**

2. EDDIG JÓ, MI LEGYEN MÉG AZ ASZTALON?

Mielőtt a speciális eszközökre és anyagokra rátérnék, néhány **hétköznapi, de szükséges összetevő** következik. Az első ilyen egy **vastagabb üveglap** a festékezéshez. Erre az üvegre fogod a tubusból kinyomni a festéket, és ezen tudod majd felfestékezni a hengert. Arra fontos ügyelni, hogy ha végeztél, és aznap nem nyomtatnál többet, még azelőtt **mosd le az üveglapot** (és minden más festékes eszközt), **mielőtt a festék megszárad**, mert utána sokkal nagyobb kínlódás eltüntetni; tapasztalat. (Nekem az egész asztallapom üveg, mert ez az átvilágítható asztalom is egyben, de ez ne tévesszen meg senkit, elég egy A4-es képkeretből megmaradt üveglap a festékezéshez.) **(6. kép)**

Sniccer, szike: ez a rajzosok egyik elengedhetetlen jó barátja, még a linómetszésben is segíthet. Ha méretre szeretnéd vágni a linót, először sniccerrel érdemes átmenni rajta, utána ha meghajtogatod, megtörik magától, és jöhet az olló; én így vágtam kisebb darabokra itthoni körülmények közt. Akár a metszésnél is segíthet, ha van olyan részlet, amihez sehogy sem elég apró a metszőkés hegye.

Papírragasztó tekercs: az asztalra lerakott dolgok szeretnek elmászni a helyükről. Különösen akkor, ha nagy erővel mozgatod, ezért például le szoktam ragasztani az asztalra a linó hátoldalát, hogy amíg felfestékezem, ne mozduljon el, akárhányszor végigtolom rajta a hengert. A nyomtatásnál a papír szélét ragasztom a rajztáblához vagy a fóliához, amire ráhelyezem, hogy semmi esetre se tudjon elmozdulni a kép.

Legalább két-három tiszta rongy, a takarításhoz.

3. KÖVETKEZZENEK A NÉLKÜLÖZHETETLEN ALAPANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK:

Linóleum: ez az alapja mindennek. Különböző méretekben már művészellátó boltokban is kapható, kifejezetten grafikai célra, én is onnan szerzem be. A legkisebb méret, amit legutóbb lehetett kapni és amilyet én is vettem, 15×20 cm-es, valamivel több, mint 300 Ft darabja. Ez a fajta linó általában puhább, viszonylag könnyen metszhető. Léteznek ennél keményebb fajták is, tapasztalat és preferencia kérdése, hogy ki mit választ. Annyi előnye van a puhább anyagnak, hogy jóval könnyebbé teszi a munkát; ami negatívot tudnék mondani, az az, hogy a puhasága miatt a nagyon apró vonalaknál előfordul, hogy túlszalad a vágás, és kieshet egy-egy olyan részlet is, amit meg szeretnék tartani. **(7. kép)**

Linómetsző kés: ezt szintén művészkellék boltokban lehet beszerezni, többnyire készletben árulják, egy fogantyúba többféle hegy is beszerelhető, és ezeket lehet váltogatni

attól függően, hogy milyen vonalvastagságot, fajtát szeretnél metszeni. Azt hiszem, a legkisebb készlet általában öt heggyel jár. Egy idő után a munkatempót lassíthatja a hegyek cserélgetése, de elindulni bőven tökéletes egy kis készlet. **(8. kép)**

Alkoholos filc: tetszőlegesen különféle vastagságban – én ezt használom, hogy a linóra rajzoljam a metszeni kívánt képet. A vázlatot először ceruzával készítem. Fontos, hogy a ceruza lehetőleg puhább legyen, 3B már használható. Ha kész a vázlat, akkor utána a lapot megfordítva **átsatírozom a linó blokk felületére**. A lap hátoldalán megyek végig lehetőleg egyenletes erővel, ezáltal a rajz finoman átnyomódik a linóra, ezért kell a puha ceruza. Itt jön képbe az alkoholos filc, mivel a ceruzás vázlat sérülékeny és halvány, viszont a metszés alatt végig látni szeretnénk, hogy merre haladunk. Bátrabbak egyből is rajzolhatnak a linó felületére. Az alkoholos filccel készült rajzot még lehet javítani, ha erre külön nem szeretnél vegyszert használni, olyan hétköznapi dolgok, mint például az átlagos drogé-

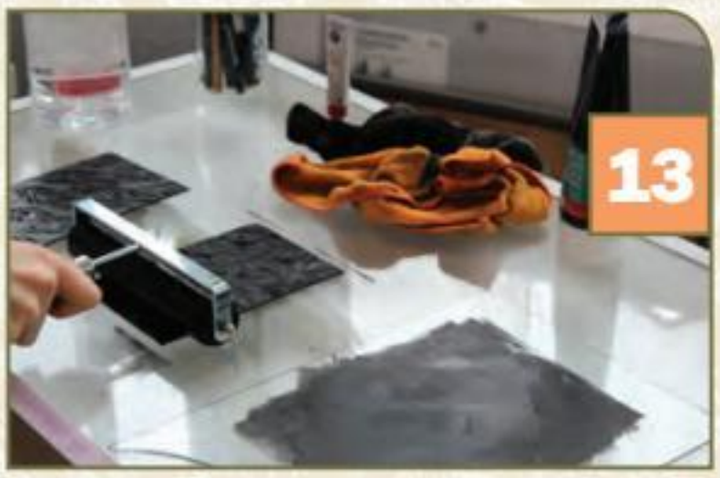
riás **körömlakklemosó,** azonnal eltünteti. **(9, 10, 11. kép)**

Festékező henger: ez talán a legspeciálisabb és egyben a legköltségesebb eszköz, amit a házi nyomtatással sem lehet megúszni, azonban belőle is több méret létezik, ezzel arányosan változik az ára is. Igazán apró dolgokhoz elég a legkisebb henger is, ami körülbelül 6 centiméter hosszú és 2 centis átmérővel rendelkezik; ennek ára úgy nagyjából 2-3 ezer forint környékén mozog, üzlettől és fajtától függően. A nagyobb henger, amit használok, 3 cm átmérővel rendelkezik és 16 cm hosszú, ez már borsosabb áron, 6000 Ft körül szerezhető be – jó hír, hogy évekig munkaeszköz marad. **(12, 13. kép)**

Kanál: igen, jól olvassátok. Az otthoni nyomtatás egyik hálás trükkje a konyhából eltulajdonított evőeszköz, amivel a nyomóformára helyezett papírra átdörzsölhető lesz a festék. **(14. kép)**

Linófesték: a kötelező eszközök csapatának újabb tagja a linófesték. Ez lesz az a ragadós, masszív anyag, amit először a hengerre, majd a henger segítségével a kimetszett linóra kell juttatni. Fontos törekedni az egyenletességre. A festék eloszlatása a hengerrel lehetőleg több irányba történjen.

Lakkbenzin hígító: anno a grafikai műhelyben ezt használtuk a legtöbb festék és egyéb szennyeződés eltávolítására, a hengerről, a linóról stb. Kiválóan lemossa a festéket. Ajánlott **nyitott ablak közelében** dolgozni vele, mert erős szaga van és mint a legtöbb vegyszer, nem épp egészségmegőrző. Festékboltokban könnyen beszerezhető.



Ebben a mini tutorialban, amit most készítettem nektek, két egymáshoz kapcsolódó grafikán igyekszem szemléltetni a technika alapvető sajátosságait és lehetőségeit. Direkt két olyan képpel készültem, amelyek témában kapcsolódnak, de különféle módon kellett hozzájuk alkalmazni a technikát. Az egyik kép esetében az egyszerű, választott motívum – a levelek – sötét tömegként jelennek meg, itt a feladatom az volt, hogy **a hátteret metsszem ki**, és a leveleket egymástól elválasztó vonalakat, és a mintázatukat. A másik esetben azonban szerettem volna, ha a rajzon belül fekete vonalak határozzák meg a formákat, és a háttér marad sötét. Szerintem ez a nehezebb, mert kényesebb, és időigényesebb körbemetszeni viszonylag vékony vonalakat, mint nagyobb, egybefüggő felületeket. Ahhoz pedig, hogy a fekete háttértől elválasszam a leveleket, egy **fehér körvonalat metszettem** mindenhova.

A **(15, 16, 17, 18. kép)** képek szemléltetik a metszőkés megfelelő fogását és használatát.

A következőkön pedig egy kedvenc trükköm, a metszet alakulásának ellenőrzése ceruzás satírozással: **(19, 20. kép)**.

A felfestékezett linó: ügyelni kell rá, hogy az **egész felületre egyenletesen jusson festék**; nehéz eldönteni, mikor van rajta elég, túl sok, vagy még éppen kevés, de érdemes addig hengerelni, amíg kicsit jobban fénylik a felület. Ha még mattnak látod a festéket a linón, esélyes, hogy kevés, és a nyomat halvány lesz. De ha elsőre nem sikerül, az abszolút nem baj; **próbanyomatokon** lehet igazán kitapasztalni a megfelelő beállításokat. Mire ez a két kép eljutott abba a formájába, amit most láttok, nagyon sok újratervezésen és egy-egy selejtezett linón át vezetett az út. **(21, 22. kép)**

FONTOS: ha szöveget írtok, különösen ügyeljetek rá: a nyomtatáskor minden megfordul, tehát az eredetinek a tükörképe kerül a papírra. Gyakori első baki a szöveg tükröződése.

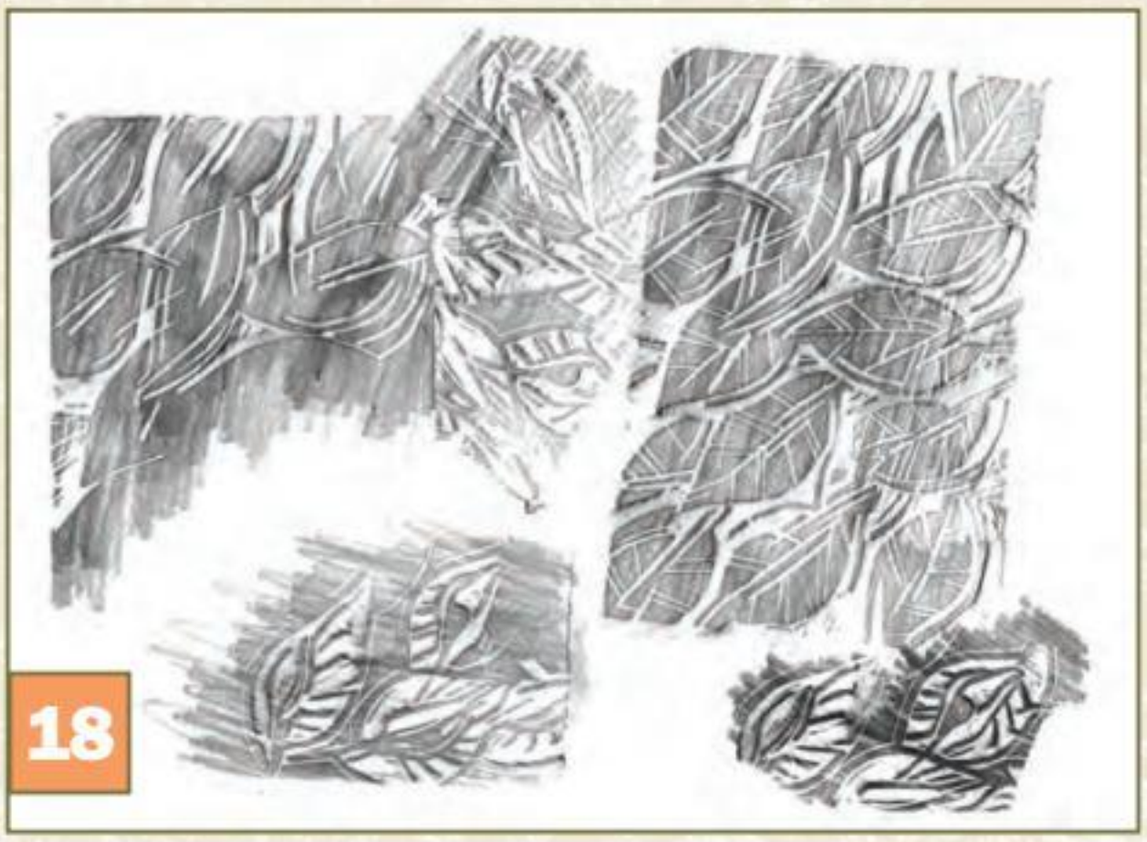
Papír: **kevésbé textúrált papírok** alkalmasabbak linó nyomtatáshoz, a textúra megtörheti a festéket a felületen. A papírra szárazon nyomtattam, ez a két elkészült nyomat Fabriano nyomópapírra készült. Nagyon szépen működik a linónyomtatás japán papírra, vékony pauszra, bár sokkal sérülékenyebb.

És végül, az eredmény: **(23, 24. kép).**

Köszönöm, hogy elolvastátok ezt a kis tutorialt, és remélem, lesz olyan köztetek, akinek meghoztam a kedvét! Rengeteget lehetne még írni a témában, és sajnos a hely véges, de az interneten is rengeteg további inspirációt találhattok.

Jó alkotást kívánok mindenkinek!

littledarkdoodles



18

19

20

21

22

23

Az anime szem a lélek tükre

Létezik ugye az a szép mondásunk, hogy „A szem a lélek tükre”. Ez az animék és mangák esetében többszörösen is igaz tud lenni. Vegyük hát alaposan szemügyre e témát! (Hahaha!)

Ha egy abszolút laikus embernek azt mondjuk, hogy anime, vagyis japán rajzfilm, akkor elsőre biztosan a hentai fog eszébe jutni (ezt sajnos sose tudják majd kinőni, ez így lesz, amíg világ a világ), de másodszor az, hogy **hatalmas szemek**. Ez ugye érdekes, mivel a japánoknak pont, hogy kicsi a szemük a mi európai bagolyszemeinkhez képest. Persze ez nem véletlen! Ahogy nekünk van a saját kis mondásunk, úgy a japánoknak is megvan ugyanez. 目は口ほどにものを言う *(me wa kuchi hodo ni mono wo iu)*, azaz „a szemek többet mondanak, mint a szavak”. Vagyis ők is úgy gondolják, hogy a szemünk sose tud hazudni, a szánkkal ellentétben, ezért is lett elterjedt a nagy szemek használata az animék és mangák világában. Nagyon jó példa erre a modern digitális világban az, hogyha megnézzük a keleti és a nyugati **emoticonokat**. Ha vidámak vagyunk, akkor ezt :) vagy ezt :D a smiley-t használjuk, míg ugye ha szomorúak vagyunk, akkor :(. Ezzel ellentétben a japánok tényleg a szemükkel örülnek (^_^) és ugyanúgy azzal is szomorkodnak (;_;). A szem az az emberi testrész, amivel **a legtöbb érzelmet lehet kifejezni**, ezért is fektetnek rá akkora hangsúlyt, és ezért lett ilyen ikonikus eleme a mangaábrázolásnak. Másrészt azt is vallják, hogy Tezuka Osamu *(Astroboy; Kimba, a fehér oroszlán)*, akit „a mangák apjának” is hívnak, volt az, aki úgymond meghonosította a nagy szemeket az iparágban. Nagy hatással volt rá Walt Disney munkássága, illetve imádta Betty Boop-ot. Tezuka is azt vallotta, hogy a nagy „Bambi-szemek” sokkal kedvesebbek és megnyerőbbek a nézők számára, és sokkalta szerethetőbbé tudnak tenni egy karaktert. Ez az általam úgynevezett „kiscica effektus”, gondoljunk csak a Shrekből Kandúrra! Meg hát persze mi, animefanok is imádjuk a nagy cukker szemeket!

Karakterizálás szemekkel

Természetesen nem csak a szemek számítanak egy-egy művész rajzstílusánál, de elég nagy mértékben döntő faktor. Gondoljunk csak a nagy nevekre: Takeuchi Naoko, Tanemura Arina, Takahashi Rumiko vagy Sadamoto Yoshiyuki **(1.kép)**, egytől egyig elég meghatározó stílussal rendelkeznek és a szemek kifejezetten ikonikusak, főleg Tanemuránál, aki azért elég sok mangát és short storyt adott ki, de persze a végtelenségig lehetne sorolni a tehetségesebbnél tehetségesebb művészek nevét. De nem csak a művészeknek van meghatározó szemstílusa, hanem maguknak **a karaktertípusoknak is**. Általában minél idősebb egy karakter, annál kisebb a szeme, ezzel csökkentve a cukisági faktort. Illetve a negatív karaktereknek a szembogara is mindig jóval kisebb, mint a pozitívaké. Hosszabb animéknél nagy általánosságban több fő animátor is dolgozik egy-egy sorozaton, vegyük példának a Sailor Moon-t. 200 részt képtelenség egyetlen emberrel végig vinni, ám ez azt jelenti, hogy a sorozaton belül többféle „stílust” is felfedezhetünk. Az említett animének kilenc fő animátora volt

...a nagy „Bambi-szemek” sokkal kedvesebbek és megnyerőbbek a nézők számára...

reddit.com

A rajzok a szerző alkotásai.

(2.kép), így akár 9 különböző Holdtündért is kaphattunk egy-egy évadban. Alapjában véve a karakternek ugyanaz a szemalap van megrajzolva, mégis mindegyik egy kicsit más. Némelyik szemével még egészen kislány, de van, amelyikkel elhiszed, hogy ő fogja megmenteni a Földet a pusztulástól.

Egy kis játék

A cikk kedvéért firkáltam én is 1-2 dolgot. Rajzoltam **egy alap fejet és különböző szemeket** kapott a kis karakterem. Nemrég fejeztem be a *3-gatsu no lion*-t (és imádtam!), így az első szem egy kicsit az anime ihletése által született **(3.kép)**. Egy nagyon kedves kis arcot kaptunk, aki annyira kis fluffy, mint amennyire a sorozat volt! A következő arc egy kis *Boku no Hero Academia*-s beütést kapott **(4.kép)**, mehet is tanulni a UA-re! Természetesen egy mahou shoujo-s szemecske is kellett **(5.kép)**, hogy a Hold erejével megbüntethessek mindenkit. Az utolsó pedig a kiégett, pink hajú titkárnő **(6.kép)**. Pár képpel is be lehetett mutatni, hogy szimplán a szem megváltoztatásával mennyire meg lehet változtatni az egész karaktert. Mindegyik szem másik jellemet hordozott magában. Ám magukkal a szemekkel nem csak karaktereket, hanem **érzelmeket is** megjeleníthetünk **(7.kép)**. Személy szerint én mindig is jobban szerettem a rajzfilmeket és az animációkat a filmekkel szemben, mert a megalkotott karakterek arcával és mozgásával mindig sokkal több érzelmet tudtak kiváltani belőlem. Be kell vallanom, imádok filmeken sírni, de valahogy több rajzfilmen sírtam életemben, mint élőszereplős filmen. És ez pontosan az arc, és főleg a szemek mimikája miatt van. Gondoljunk csak mondjuk Hayao Miyazaki ikonikus, hatalmas könnyeire!

...szimplán a szem megváltoztatásával mennyire meg lehet változtatni az egész karaktert...

Nektek pedig további jó szemezgetést az újsághoz! (Pun intended.)

Mimi
facebook.com/artofmimi

Persona 5 Royal

Az Atlus kiadótól eddig se volt idegen, hogy egyes játékokat felújítva később ismét a piacra dobjanak. Így senkit se ért meglepetésként a hír, hogy 2017 leghíresebb JRPG címe, a Persona 5 is hasonlóan jár majd (különösképp, hogy a P3 és P4 is ért meg ilyesféle újrakiadásokat). De hogy mivel is bővült a játék, illetve megéri-e megvenni a Royal kiadást azoknak, akik az alapjátékkal már rendelkeznek? A továbbiakban kiderül!

A Persona 5 története pár fiatal körül forog, akik miután mind megjárták a felnőttek által irányított társadalom különféle pokoli bugyrait, összefognak. Így, együttes erővel, és a Persona-használat képességét elsajátítva alapítják meg a fantomtolvajok csapatát, hogy a romlott lelkű felnőttek eltorzult vágyait ellopva **visszaállítsák a rendet a világban**.

A játékban mi a Tokióba érkező, igazságtalanul megbüntetett gimis srác szerepét öltjük magunkra, és rajta keresztül tapasztalhatjuk meg az eseményeket. Társakat szerezhetünk, és a velük való kapcsolatunk elmélyítésével, illetve önmagunk fejlesztésével lehetünk egyre erősebbek.

A Persona 5 **önmagában is nagyszerű játék** erős történetvezetéssel, különleges karakterekkel és koncepciókkal, zseniális zenékkel és meseszép látvánnyal. Az új, bővített verzió azonban még ezt is **tudja tetézni**!

A Royal gyakorlatilag az eredeti játék bővített változata, a különféle változtatásokat és hozzáadásokat már **az első perctől kezdve érzékelhetjük**. Az új nyitóvideó mellett **számos új, animált videót** is beépítettek a játékba, valamint a történet is eltér: a tolvajok csapata egy új taggal, a szép és intelligens **Kasumi**val bővült. Emellett kapunk még **két új szereplőt** is a játékba, akikkel ha kapcsolatba lépünk, egészen új készségekkel segítenek majd minket a céljaink elérésében. De a meglévő social linkek is egy kis átdolgozást kaptak, főleg a csapattagok kaptak sok új jelenetet.

A játék alapvetően egy évet ölelt csak fel az eredeti verzióban, ám a Royal egy **új szemeszterrel** bővíti a történetet, illetve egy új Palace-t is kapunk. Maguk a Palace-ok is kisebb-nagyobb változtatásokon estek át. Az egyik legfeltűnőbb, hogy számos titkos területet fedezhetünk fel, hála a Joker csuklójára szerelt kis csáklyának. Ezen **új zónák** egy része új, gyűjthető itemeket, úgynevezett „Will Seed"-eket tartalmaznak, amik nagyban visszaállítják a party SP-jét, illetve ha egy Palace összes ilyen Seedjét összegyűjtjük, ezek egy különleges kiegészítővé állnak össze.

Emellett több, teljesen új tartalom is belekerült a játékba: egy, az eddigieknél nagyobb bejárható terület, **Kichijoji**; eddig nem látott tárgyak (fegyverek, kiegészítők stb.), Personák, illetve új eseményekkel is bővült a naptár. A Velvet Roomban megjelentek olyan **opcionális harcok** is, amelyekben megfelelő pontszámot elérve értékes nyereményeket tudhatunk magunkénak.

A főmenüből elérhető továbbá egy teljesen új menüpont, a **Thieves Den**, amely egy hatalmas terem, tele feloldható extra tartalmakkal (cutscene-ek, különféle képek, stb.). A belső design és zene is változtatható, illetve karaktermodelleket is kiállíthatunk benne. A csapatunk tagjai is megjelennek itt, változatos rövid párbeszédeket oldhatunk fel velük, illetve egy jópofa kártyajátékot is játszhatunk ellenük.

Azonban ez még mindig nem fedi le teljesen az eltéréseket, nagyon sokáig lehetne sorolni még, a Royal mennyi mindenben más az alapjátékhoz képest (új karakterképek párbeszédeknél, a lőfegyverünk tölténye már minden csata után újratöltődik, új zeneszámok, trófeák stb.).

Összességében elmondható, hogy a Royal számos ponton módosítja és bővíti az eredeti játékot, és ezen **változtatások mindegyike pozitív**: még több lehetőséget adnak arra, hogy mélyebben a játék világának részesei legyünk, és még sokszínűbb harcokat élhessünk meg. Aki még sose játszott a Persona 5-tel, annak abszolút a Royal beszerzése ajánlott, illetve azoknak is felfrissítheti a játékélményét, akik az alapkiadással játszottak már.

Horváth Katalin (Jigoku)

...különleges karakterekkel és koncepciókkal, zseniális zenékkel...

ADATLAP:

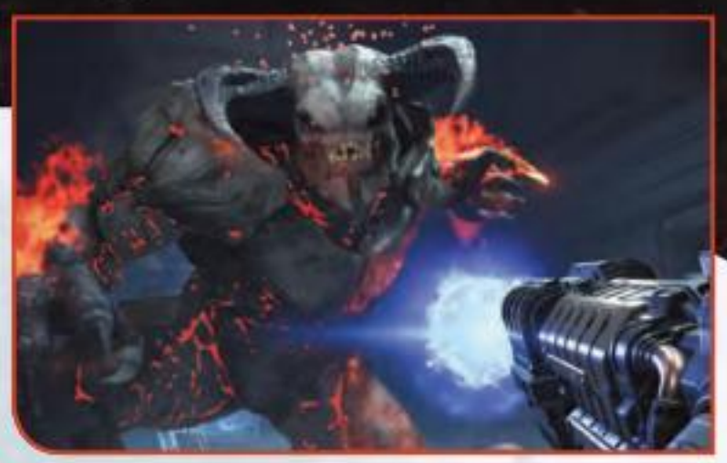
CÍM: Persona 5 Royal
KIADÁS ÉVE: 2020
FEJLESZTŐ: P-Studio
KIADÓ: Atlus
PLATFORM: PS4
KORHATÁR: 18+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary Kft.

JÁTÉK

© ATLUS

DOOM ETERNAL

Némi csúszás után idén tavasszal végre megjelent az utóbbi évek egyik leginkább várt FPS játéka, a legendás Doom-sorozat legújabb felvonása, az Eternal. Ez az epizód a 2016-os remake közvetlen folytatása, és mivel azt annak idején (Mondo 2016/06) nagyon szerettük, az Eternallal kapcsolatban is komoly elvárásaink voltak.



Ha nagyon frappánsan akarnám jellemezni az Eternalt, akkor röviden és tömören úgy fogalmaznék, hogy pont úgy viszonyul az előző részhez, mint annak idején a Doom2 a Doom első epizódjához. **Az alapokon nem változtattak**, csak jelentősen kibővítették a lehetőségeket. A játék az új „id tech 7" grafikai motort használja, bitang jól néz ki, és villámgyors (reccenésmentes fix 60 fps, legalábbis PS4 Prón), de látványos ugrás nem történt az előző részhez képest. Igaz, erre szükség sem volt, mert már a 2016-os Doom is az élvonalba tartozott látvány terén – sok más mellett. Vannak bőven új fegyverek, monszták, és ezúttal egész korrekt kis történetet kapunk. A 2016-os rész ugyebár azzal a sokszor elcsépelt felütéssel indul, hogy mi az utolsó túlélő, a keménytökű „doomfaszi" vagyunk az utolsó akadály a Pokolból kicsödülő démoni hordák és az emberiség között. Aztán a játék végére kiderül, hogy a névtelen hősünk valójában híres nagy démonnyúzó vi-

...mi az utolsó túlélő, a keménytökű „doomfaszi" vagyunk...

A kakukktojás, amit – különösen idehaza – szinte senki sem ismer. Ez a rész Nintendo 64-re készült, egy erősen módosított Doom grafikai motort használ, és a szörnyeket is újrarajzolták, ezért felületesen nézve nem is igazán hasonlít a Doom 1-2-re. Viszont ha elkezd vele játszani az ember, akkor azonnal előjön a Doom élmény,

bár hangulatra (zene, dizájn, fények, egyes fegyverek) már megidézi kicsit a Quake első részét is. Összességében egy nagyon korrekt epizód, méltatlanul elfeledett, de ez remélhetőleg hamarosan megváltozik, ugyanis a Doom Eternal mellett ez is megjelent most az aktuális konzolokra, ráadásul néhány extra pályával, ami összeköti a Doom 64 és a 2016-os rész és az Eternal sztoriját. Tehát lényegében harmadik részként kanonizálták a Doom 64-et.

© 2020 Bethesda Softworks

téz, és hogy sokkal nagyobb hatalmak munkálkodnak a háttérben, mint elsőre látszik. Igen, még a Pokolnál is nagyobbak! A Doom Eternal **két évvel az előző rész után játszódik**, sajnos minden törekvésünk ellenére a Földet lerohanták a démonok, hogy az elhunyt emberiség lelkének energiáját egy ősi intergalaktikus civilizáció becsatornázhassa a saját fennmaradása érdekében. Ez így elsőre egész érdekesen hangzik, de sajnos a háttértörténet bővebb kifejtése főleg kódexbejegyzésekben történik, amiknek állandó olvasgatása azért különösebben nem izgalmas. Illetve hát a lényeget tekintve a szituáció a szokásos: **vagyunk mi és egy hordányi rút démon**, akiket miszlikbe kell aprítani.

Húsdaráló - talán ezzel a szóval lehet a legjobban leírni a Doom Eternal játékmenetét. Egy jó hosszú és alapos húsdaráló. A játékidő jelentős részét ugyanis a harc tölti ki (még jó!), ami továbbra is szuper intenzív, igazi adrenalinpumpáló élmény, különösen nehezebb fokozatokon. Az ellenfelek roppant agresszívek, az összecsapások során **ha akár csak egy pillanatra is lazítunk**, vagy akár csak lassítunk a tempón, akkor **garantáltan felkoncolnak**. A legtöbb ütközet kisebb-nagyobb arénaszerű helyszíneken történik (ez lehet akár egy toronyház emelete, vagy egy lávafolyó), ahol végig rohanni, ugrálni kell az ellenfelek között, akik különböző gyenge pontokkal rendelkeznek, tehát egyfolytában érdemes váltogatni a fegyvert és a taktikát. Különben kampec. A folyamatos darálást néha megszakítja némi ugrabugrálás (ezek a részek meglehetősen sutára sikeredtek) vagy a titkos dolgok keresgélése (ez nekem tetszett, de opcionális, szóval akit zavar, kihagyhatja), néhány pályánként pedig egy-egy főellenség. Ezek az összecsapások a játék fénypontjai, igazán embert próbáló, de élvezetes küzdelmek. FPS játékokban általában kihívás jó bossfightokat csinálni, de az id softwarenek megint sikerült.

Mesélhetnék még a zenéről, a régi rajongóknak kedveskedő easter eggekről, de felesleges tovább ragozni, és lassan úgyis elfogy alólam az oldal, szóval kimondom: FPS rajongóknak megkerülhetetlenül kötelező darab a Doom Eternal. Feltéve, ha elmúltál 18, ugyanis ez egy kegyetlenül brutális játék.

Etlinger Edmond

ADATLAP:

CÍM: Doom Eternal
KIADÁS ÉVE: 2020
FEJLESZTŐ: id Software
KIADÓ: Bethesda Softworks
PLATFORM: PC, PS4, Xbox One
KORHATÁR: 18+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary

JÁTÉK

DOOM TRILOGY

Még tavaly ősszel tette elérhetővé a Doom1-3 százezredik kiadását modern konzolokra a Bethesda. Nyilván, aki akart, az már régesrégen játszhatott ezekkel a címekkel, lényegében most már okosórán vagy hűtőszekrényen is, de ezek olyan címek, amik mindig jó, ha megvannak az aktuális „vason".

A Doom 1-2 ezen verziói sajnos bosszantó hiányosságoktól szenvedtek megjelenéskor (torz képarány, lassabb zene, stb.) ám ezeket mostanára mind patchelték, sőt John Romero új pályacsomagját (Sigil) is ingyen elérhetővé tették több más kiegészítővel együtt. A Doom 3-mal nem voltak különösebb gondok, bár szerény véleményem szerint messze az a leggyengébb epizód.

A játék, amiről nem is tudtad, hogy nincs rá szükséged.

Ez az a játék, aminek a létezéséről maximum viccelni lehetne haveri körben.

- Képzeld el a One Punch Man verekedős játékot!
- De Saitama mindenkit leterítene egy ütéssel, ennek mi értelme?
- Az mindegy, a többi karakter harca lenne a fontos, a kopaszt meg majd valahogy megoldják.

Erre nem megcsinálták? De. Valakinek az a hajmeresztő ötlete támadt, hogy a OPM népszerűségét éppen az abszurditás adja, miért ne lehetne csinálni ugyanebben a szellemiségben egy verekedős játékot is? Senki nem fogja komolyan venni, minden irreális eleme teljesen hű az eredeti alkotáshoz, és még el is várják az emberek, hogy ne legyen kiegyensúlyozott a karakterek ereje. Így hát megszületett **minden fight game paródiája,** és zavarosabb már nem is lehetne.

Normál ütés!

Éppen csak sikerült túlélnünk a Tokyo Ghoul:re borzalmas játékadaptációját, a Bandai Namco Games egy újabb népszerű animeadaptációt küld a nyakunkra. Ne legyenek kétségeink, ez a játék rettenetes. A járványok, száskajárás, földrengések mellett ez az apokalipszis egyik lovasa. Csak viccelek, a játék zseniális a maga nemében. Szépen ötvözik a mostanság szokásos, **félig open world social hub** rendszert (Dragon Ball FighterZ) némi **csapat alapú RPG verekedős játék**kal. Nem gondolták túl a dolgot, de tényleg. A történet technikailag nem létező eleme a játéknak. Mész előre, beszélgetsz egy kicsit, és úgy nagyjából sorrendben végigmész a sorozat ellenségein. A fő küldetést a mellékküldetéstől az különbözteti meg, hogy az egyikben ismerős karakter lesz az ellenfél, a másikban pedig valami banálisan nevetséges kinézetű dolog. De ne aggódj, te is egy banálisan nevetséges karaktert fogsz magadnak csinálni. Adja magát. Sőt, a karakterkreáló még buzdít is rá, hogy aránytalanul kisfejű, vékony, nagylábú hőst készíts, akinek csak simán Hős a neve.

Unatkozom

A küldetések nagyon-nagyon fájdalmasan egyformák. De végül is mit várunk egy verekedős játéktól? Valahogy el fogsz jutni egy random archoz, akit meg kell verni, vagy – és ez a játék szépsége – el kell tudni kerülni addig, amíg meg nem jön a felmentés. Mert bizony a készítők komolyan betartották az erőviszonyokat. Akárhogy is erőlködsz, nem fogod tudni megverni Vaccine Man-t, az első igazi ellenfeled. Az életereje nem fogy, te pedig alig bírsz majd elugrálni előle, amíg meg nem jön Saitama. Na jó, de Saitama... Igen, Saitama pontosan olyan erős. Amint belép, elverhetetlen, és egyetlen ütéssel bárkit megöl. De ez biztos nagyon hamar unalmas lesz, mondhatnád felvont szemöldökkel. Én pedig elmosolyodnék, és azt mondanám: dehogy, sose fogod megunni, annyira vicces! Igen, ez a játék egy paródia, viszont szépen megcsinálva. **Karaktered fejlődik**, magad osztod el a pontokat, és állítod be harci stílusát, amit fájóan könnyű előhozni. Senki ne gondoljon Tekken rendszerű kontrollermasszázsra, 4×négyzet aztán L2+négyzet, és kész is vagyunk. De ennek ellenére élvezetes tud maradni online és offline módban is. Persze van lehetőség a szokásos **free battle és online versus játékmód**ban harcolásra is, ahol egy tőlünk sokkalta ügyesebb játékos megeteti velünk a játszótér összes földjét.

A játék nagyon esztétikus. A hangok kiválóak, és a menük nagyon bájosak, öröm benne böngészni, és bár nem fogod elolvasni a pár másodpercenként villogó emaileket és SMS-eket, de azért aranyosak. A grafika és a képregényszerű vizualitás nagyban ad az élményhez. Sokszor tényleg olyan érzésünk támadhat, mintha az animében lennénk, és ahogy haladunk előre a történetben, a játék egyre inkább erre törekszik. Egy adott ponton **kapunk egy lepukkant kis lakást is**, amit kedvünkre berendezhetünk. (Tokió belvárosában szolgálati lakást kapni már önmagában fantasy kategóriába sorolja a One Punch Man-t.) Összességében egy vidám kis egyveleg ez a verekedős RPG/vicces Barbie-öltöztető, amiben rengeteg örömöd lesz majd, és ha igazán szerencsés vagy és van kivel együtt játszanod, végtelen ökörködés forrása lehet a One Punch Man.

Tizes

ADATLAP:

CÍM: One Punch Man: A Hero Nobody Knows
KIADÁSI ÉV: 2020
FEJLESZTŐ: Spike Chunsoft
KIADÓ: Bandai Namco Entertainment
PLATFORM: PC, PS4, Xbox One
KORHATÁR: 12+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary Kft.

JÁTÉK

©BANDAI NAMCO Entertainment

FEUDÁLIS DÉMONDARÁLDA ACT 2

Visszatért mindenki kedvenc újvonalas szamuráj szimulátora. Oké, ha mindenkié talán nem is, de az vitathatatlan tény, hogy a 2017-es (amúgy videojáték-fronton igencsak jeles) év egyik meghatározó címe volt a Dark Souls-klón Nioh, ami már az első pár óra játék után rögvest le is mosta magáról a pejoratív „klón" kifejezést, hogy a From Software játékának méltó ivópartnerévé váljon.

ADATLAP:

CÍM: Nioh 2
KIADÁS ÉVE: 2020
FEJLESZTŐ: Team Ninja
KIADÓ: Tecmo Koei
PLATFORM: PS4
KORHATÁR: 18+
FORGALMAZZA: Sony

JÁTÉK

AMI VÁLTOZOTT...

A Nioh 2 az a játék, amit a végleges változata előtt többször is alkalma nyílhatott a szerencsés játékosoknak kipróbálni (mindösszesen háromszor). Ugyan az első körös tapasztalatok pozitívak voltak, de ekkor még nehezen tudtuk elképzelni, hogy ez valóban egy teljes értékű „folytatás", és nem csak egy óriási DLC az első epizódhoz.

A végleges változat azonban jócskán rácáfolt minden prekoncepcionális szkepticizmusunkra: ahogy az első résznek sikerült egy teljesen önálló, a Dark Souls-i vonzómezőből kikerülő játékká válnia, úgy a második rész is messze több lett, mint az „előzmény" újragondolt változata. Az idézőjelek használatára is adjunk végre magyarázatot: a Nioh 2 csavart egyet a felálláson, és nem az első részt kívánja folytatni (az a sztori amúgy is lezárult az utolsó DLC-vel, aki ismeri a japán történelem ezen felvonását, az pontosan tudja, miért), hanem elébe megy a dolgoknak. A helyszín továbbra is Japán, az éra pedig változatlanul a hadakozó fejedelemségek kora, viszont ezúttal nem az 1500-as évek legvégén, 1600-as évek elején járunk, hanem valamivel előtte. Tudjátok, számos tartomány, **Oda Nobunaga**, **Toyotomi Hideyoshi** (utóbbi lesz protagonistánk legfontosabb szövetségese egyébként), rengeteg belharc, viszály és politika. Ennek kellős közepébe csöppen a játék főszereplője, és itt jön mindjárt az első komolyabb változtatás: William immár a múlté (vagyis a jövőé, hehe), **főhősünket mi magunk kreáljuk meg**, de valami olyan részletes karaktergeneráló segítségével, amivel minimum egy órát el lehet babrálni. Legnagyobb sajnálatomra az általunk megalkotott nő vagy férfi ugyanolyan szótlan marad, mint nemrég a Code Veinben, igaz, itt azért jobban kiveszi a részét a cselekményből.

További újdonság, hogy főszereplőnk ezúttal félvér (emberi apával és yōkai anyával), ami egy új, lila színű sávot eredményez a Ki csíkunk alatt, az *Animá*t. Ez lesz a forrása mindennemű yōkai-alapú támadásnak, védekezésnek, hárításnak, bárminek, amit speciális gyümölcsökkel vagy a leölt ellenfelek „szívének" elraktározásával lehet feltölteni. Yōkai változatból is háromféle akad: *Feral, Brute* és *Phantom*, de ezeket nem részletezem külön, mindenki fedezze fel saját magának.

Rengeteg újdonság került a játékmechanikába is, amik szervesen épültek be a Nioh-kánonba, legyen szó akár a gép által irányított segítségről (ami szolgáltatást a földbe szúrt, kékszínű kardoktól vehetünk igénybe, némi Ochoko edényért cserébe), a két új fegyverről (a szétnyitható kasza és az ikerbalták) vagy a Kodamák rokonairól, a Sodamákról. (Akik a cserekereskedelemben látják a legtöbb fantáziát. Bro tip: adjunk nekik sót, azt nagyon szeretik.) Külön a legnagyobb kedvencem, hogy ha elhalálozunk egy főellenfélnél (megesik), akkor nem kell most már külön a sírunkhoz szaladgálni, hanem a területére lépve egyből visszakapjuk a lélekszellemet és az amritákat is.

...ÉS AMI VÁLTOZATLAN

Az alapok nagyja viszont maradt. Most is Japán felülnézeti térképén választunk majd küldetést, visszatér a kovács, ahogy a fejlődési rendszer is a megszokott. Lesznek ismerős ellenfelek, sőt még helyszínek is az első részből, illetve legnagyobb sajnálatomra ugrani még mindig nem tudunk, aminek nem is a hiánya zavar, hanem hogy megint pofátlan a játék és még egy húszcentis küszöb is gondot okoz főhősünknek. Ugyanúgy két közelharci és két távolsági fegyver lehet nálunk, a három állás is maradt, viszont a skill fa itt sokkal izgalmasabb lett, mint az elődben. Szögezzük le: ugyanúgy a harcrendszer a sorozat legfőbb erőssége, meg persze az embert próbáló nehézség, viszont ha érti és ráérez az ember a játék mechanizmusaira, onnantól kezdve rájön, hogy ez egy kemény, de nagyon is fair és emlékezetes kihívás.

Junchi

© Koei Techmo Games Co.

A JÓBÓL SOSEM ELÉG

Mind a Bayonetta, mind a Vanquish számos platformon elérhető, a PlatinumGames két remekművét azonban végre PS4-en és Xbox One-on is élvezhetjük, hála ennek az újrakiadásnak. Vegyük alaposabban szemügyre, mit kapunk ebben a csomagban!

ADATLAP:

JÁTÉK

CÍM: Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle
KIADÁS ÉVE: 2020
FEJLESZTŐ: PlatinumGames
KIADÓ: Sega
PLATFORM: PS4, Xbox One
KORHATÁR: 18+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary Kft.

BUNDLE

A bundle mindkét játéka önmagában is remekmű, de ebben a csomagban egy átlag játék áráért mindkettőt megkaphatjuk, ráadásul a legjobb létező változatban! Különösen azoknak lehet érdekes, akiknek még nem volt szerencséje ezekhez az akciójáték-gyöngyszemekhez, de a feljavításoknak hála a visszatérő játékosoknak is sok örömet szerezhet.

Horváth Katalin (Jigoku)

A **Bayonetta** az egyik létező legstílusosabb játék: egy rendkívül vagány, emlékeit vesztett boszorkány, a címadó főszereplő, Bayonetta bőrébe bújva nyomozunk rejtélyes múltja után. Az információforrásai egy fiktív európai városba, Vigridbe vezetik, ahol aztán különféle ősi romok közé vetjük be magunkat és rúgunk egyedien seggbe mindenkit, aki az utunkba áll. Ilyen lényekből pedig nincs hiány: a menny szférájából csak úgy áramlanak a különféle rangfokozatú angyali lények, akiket démoni erőinkkel aztán mindenféle formában apríthatunk.

Ahogy pedig áthaladunk a látványosabbnál látványosabb helyszíneken, és legyűrjük az egyre erősödő ellenségek hadát, nem csupán Bayonetta múltja válik egyre érthetőbbé, de a játék világáról is számos érdekességet megtudhatunk.

A játék **végtelenül akciódús**, tömve harcokkal és epikus mozdulatokkal. A számos kombó, váltogatható fegyverek, egyedi kivégző mozdulatok mind rendkívül változatos és **szemgyönyörködtető élmény**ben részesítenek, miközben Bayonetta szabados karakterének csábos nyögéseit vagy menő kommentárjait hallgathatjuk. A *Devil May Cry*-hoz hasonlóan itt is cél a minél látványosabb harc, amiben minél kevesebbet sérülünk, annál jobb értékeléseket kapunk.

A **zene eszméletlenül fülbemászó**, a grafika pedig kimondottan szép: 4K felbontásra lett optimalizálva, ami ugyan bizonyos cutscene-ek estében annyira nem tűnik igaznak, de minden más tekintetben igen. Az eredetihez képest a töltési idők is csökkentek, valamint a 60fps képfrissítésnek hála simább játékélményben lehet részünk, mint valaha.

...csak úgy áramlanak a különféle angyali lények...

A **Vanquish** története ott veszi kezdetét, amikor Oroszország vezetését egy radikális katonai szervezet, az Order of the Russian Star veszi át. Miután elfoglalják az USA egyik űrkolóniáját, annak szoláradóállomását használva gyakorlatilag eltörlik San Franciscót. Hacsak az Egyesült Államok feltételek nélkül meg nem adja magát, New Yorkkal folytatnák a kegyetlen pusztítást.

Itt jön azonban képbe többek között Sam Gideon is, a különleges DARPA katona, akit egy prototípus páncéllal szereltek fel. A katonaság oldalán kell beférkőznie az elfoglalt kolóniára, hogy aztán az ottani terroristákat legyűrve megmentsék a nemzetüket. A rövid felvezetés, valamint egy problémáktól nem mentes landolás után pedig megérkezünk az említett kolóniára, ahol kezdődik is az igazi harc!

A Vanquish **csatái félelmetesen gyorsak**, lendületesek, és zseniálisan hozzák a szinte átláthatatlan káoszt, amely egy valódi tűzharcot is jellemez. Számos fegyvert használhatunk, ezeket tovább is fejleszthetjük. A leghatékonyabb fegyverek sokszor azonban mi magunk vagyunk! Sam páncélja ugyanis **döbbenetes ütések**re, különféle **pazar mutatványok**ra képes, nem is beszélve arról, hogy amennyiben túl sok sebzést szenvedne el, úgynevezett AR módba kapcsol. Ilyenkor egy rövid időre Sam reflexeit és mozdulatait annyira felgyorsítja a páncél, hogy képes akár felé repülő töltényeket is kikerülni!

Nyilván a tesztelés alatt lévő páncél sem tökéletes, amennyiben egy-egy funkciót túl sokáig használunk, túlhevül a rendszer, és ilyenkor nem használható, ameddig vissza nem hűl. Így a nagy csatákban érdemes nem csak boldog-boldogtalanra tüzelni, de **taktikázni** is, szükség esetén például a heves golyótűz elől fedezékbe húzódni.

A játék iszonyatosan **pörgős**, valamint látványos, egyszerre jelent a különféle bossharcokkal kellemes kihívást és végtelen szórakozást. A zenéi szinte azonnal harcra késztetik az embert, a különböző terepek pedig nagyon hangulatosak.

© SEGA

Az első nagy Boku no Hero játék után a rajongók érdeklődésének köszönhetően a kiadó viszonylag szép eredményeket ért el, ami megalapozta a folytatást. A fejlesztők pedig azzal hálálták meg a sikert, hogy a történet szempontjából folytatólagos játékot kaptunk. Vagyis ott vesszük fel a fonalat, ahol a korábbi játék véget ért, ezzel pedig egy egész széria alakulhat meg.

A szereplőkínálat nagyon jónak mondható, mivel játszhatóak maradtak az első rész hősei, a DLC karakterekkel kiegészítve. Egész látványos, ahogy a menürendszernél külön szereplők jelennek meg, amik egyedi viselkedést vesznek fel, amint rámegyünk a kívánt opcióra. A **Sztori Mód** az anime 3. évadjának második felétől indul, elénk tárva ezzel a Hősengedély Vizsgát és annak harcait.

Ekkor mutatkozott be a fanszervizmágnessé vált Camie és a mutatós alakja, amelyet a fejlesztők is a fanszerviz mezsgyéjére vezettek. A felbukkanó animáció a szupererő elhasználásakor nála kifejezetten látványosra sikerült, ahogy rávilágítanak az idomaira. A Nagy Hármas szintén az animéhez hű megvalósítású kombókat kapott, így a rajongóik nagyon boldogok lehetnek.

Nejire sokksugara is remekül néz ki, és Mirio dimenziós képessége is ütős, ahogy átmegy a földön, az ellenfélen. Tamaki polipcsápjai igényes mechanikával készültek, és maga a jelensége is játékbarát hangulatot áraszt. Az átvezetők az animéből kivett képekben mesélődnek el, mintha csak mangát olvasnánk, ami jó élmény, és nagyon jó, hogy van auto mód, hogy magától menjenek.

A **játékmenet** beújított egy kék erőnövelővel, amellyel többet sebzünk, míg a társak immáron a szuper támadásaikkal segíthetnek egy közös rohammal. A Sztori Mód nagyját **az anime 4. évadja** adja, amelyben a Yakuza Chisakit kell legyőzni Végső Boss harcként. A hozzá való eljutás kitér a legfőbb küzdelmekre és **mindig az adott hőssel-hősnővel leszünk**. Deku immáron a rúgásaival tör előre, és az egész formája igazi látványbomba.

Óriási érdem a fejlesztőktől, hogy a Végső Boss harc kizökken a sima VS játékból, így egy valódi óriás ellen kell harcolnunk, miután Chisaki keselyűs fúziója őrjöngeni kezd. Deku a One For All: Full Cowl-ban csatázik, mialatt Eri a hátán kapaszkodik, a hősünk pedig olyan gyorsan bunyózik az ereje 100%-ban, mintha Goku Ultra Ösztönjét látnánk. Negatívumként az hozható fel, hogy **alig van játékmenet-átvezető**, valamint a nagy intrókkal is szűkmarkúak voltak. És ugyan van sztori mód a gonoszoknak is, csak átvezetőkben tér el a jó sztoritól, vagyis a harcok szinte ugyanazok.

Azoknak ajánlom Dekuék új kalandját, akik az első résszel is játszottak, és szeretnék átélni videójáték formájában is a Hősengedély Vizsga és a Chisaki történetívet. De az új érdeklődők is kezdhetik ezzel, hiszen itt van a több karakter. Továbbra is lehet kiegészítőket pakolni a hőseinkre, hogy feldobjuk a verekedéseket, a jövőben pedig DLC-s karakterekre is számíthatunk. Nagyon örülnénk egy Gentle-La Brava bővítésnek, valamint a Heroes: Rising-ból Kacchannak, hogy egyensúly legyen közte és Deku között.

Bangó Krisztián (Toymaker)

© 2018 BANDAI NAMCO Entertainment

ADATLAP:

CÍM: My Hero One's Justice 2
KIADÁSI ÉV: 2020
FEJLESZTŐ: BYKING
KIADÓ: Bandai Namco Entertainment
PLATFORM: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
KORHATÁR: 12+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary Kft.

JÁTÉK

Season 2

A DB FighterZ második DLC csomagja **hat új karakter**t adott az alapjátékhoz, így a karaktergárda elérte azt a választékot, aminek köszönhetően a mérkőzések változatosabbak lehetnek. A fejlesztők káprázatos munkát végeztek a Season 2-vel, és remek hősöket ültettek bele a 2.5D-s világba.

Jiren megjelenítése tökéletesen **adja vissza az Erők Nagytornáját**. Kipipálhatjuk a gyors ütéssorozatát, és ugyanúgy beveti a nagy, narancsvörös gömbjét. Az effektek nála különösen jól mutatnak, a leglátványosabb azonban az a technikája, amivel megállította Kale tombolását. Jiren kivédheti a sima Kí-lövéseket, a legerősebb támadása pedig egy óriási ütés.

Videl a DBZ hangulatát erősíti, és mellette van a **Great Saiyaman öltözék alatt megbújó Gohan**. Goku fia a kombók között jelenik meg, segít a végső támadásban, de akár dühében egy óriási Kamehamehát is elszabadíthat. Igényes a tunika mozgása Videlen, ahogy harcol, és mivel a hősnőnk rövid leggings-nadrágban van, a fanszervizt is szolgáltatja.

A GT-s Goku és Janemba páros egy kissé megosztóra sikerült, mert a többiekhez képest hiányosak lettek. **Janemba** portalokkal trükközik, de csak lövedékeket juttat az ellenfélre, és a kardjával vagdos. Hiányzik a szájból lőtt, zöld sugár, amit most egy kis gömbbé változtattak, a sziklákból gyűjtött, előre lökő oszloptámadás pedig nem elegendő a kompenzáláshoz. A legerősebb támadása azonban hibátlan lett, mert az animáció gyakorlatilag a janembás mozit adja vissza.

A **GT-s Goku** a **botjával verekszik**, auraeffektekkel, Genki Dama változatokkal, és még Szuper Kamehamehát is lőhet, ekkor pedig az SSJ1-se vagy az SSJ3-sa jelenik meg. A legerősebbje a Sárkányütés, amelyet szintén a helyzettől függően a normál vagy az SSJ4-es formájában használ, ám itt nagy csalódás ér bennünket, mert az SSJ4 csupán egy animáció erejéig került a játékba.

Gogeta és a superes Broly viszont minden téren remekül sikerült, és sajnos ez azt is jelenti, hogy jóval látványosabbak, mint a korábbi karakterek. Gogetánál még speciális kamerakezelést is használtak, amikor a kék sugarait lövöldözi. Maguk az effektek is újabbak náluk, ez meglátszik Gogeta kivégző Kamehamehájánál, vagy Broly eszét vesztett, zöld sárkányleheleténél.

Az animációk tökéletesen jelenítik meg a DB Super Broly mozi eseményeit, és egészen különleges, hogy **Broly az Ember Ozaru Formájában játszható**. Az SSJ1 a kombók között, a szuper támadásokkor tűnik fel, a teljes átalakulását pedig csak a végső csapásakor láthatjuk.

Azoknak ajánlom a DB FighterZ Season 2-t, akik szeretnék bővíteni a karakterlistájukat. Mindegyik hős meghálálja az árát, és jó hír, hogy a harmadik etap újabb karaktereket ígér. Lehet zúzni Keflával és csatlakozik a brigádhoz az Ultra Ösztön-ös Goku, és három új hős is.

Bangó Krisztián (Toymaker)

©BANDAI NAMCO Entertainment

ADATLAP:

CÍM: Dragon Ball FighterZ
KIADÁSI ÉV: 2019
FEJLESZTŐ: Arc System Works
KIADÓ: Bandai Namco Entertainment
PLATFORM: PC, PS4, Xbox One Nintendo Switch
KORHATÁR: 16+
FORGALMAZZA: Cenega Hungary Kft.

JÁTÉK

PUNK JAPAN!

Nem véletlenül mondják, hogy a punk volt a huszadik század legnagyobb hatású jelenségeinek egyike, a műfaj ugyanis zeneileg és azon túl is gyökeres változásokat okozott világszerte. És nem volt ez másképpen Japánban sem. Azonban míg az úttörő zenekarok ott is hamar felbukkantak, utána egészen máshogy alakult minden, mint a tengerentúlon, és hosszú út vezetett odáig, hogy a zenétől kezdve a divaton és a visual kei színtéren át egészen Hello Kitty ruhatárágig mindenhol érezhető legyen a hatása... úgy, hogy közben az underground bugyraiban autentikusabb formában maradt meg az eredeti szellemisége, mint talán bárhol máshol a világon.

Proto-punk helyett...

Már a kezdet sem egészen úgy alakult, mint máshol. Nyugaton a műfaj kisebb-nagyobb áttételekkel a késő '60-as évek garage rock mozgalmából fejlődött ki (a kettő közti átmeneti időszak zenekarait pedig proto-punkként szokás emlegetni), a hagyományos értelemben vett punk rock pedig Amerikában és Angliában is a '70-es évek közepe után jelent meg és vált hamarosan megkerülhetetlen tényezővé olyan zenekarok felbukkanásával és gyors befutásával, mint a **Ramones**, a **Sex Pistols**, vagy a **The Clash**.

Japánban viszont (ahol már akkor is bőven igaz volt, hogy a tengerentúlról beszivárgó zenei hatások egészen szokatlan irányokba haladtak és fejlődtek tovább) ez a folyamat teljesen máshogyan játszódott le. A '60-as évek nyersebb amerikai garage rock mozgalma náluk is kitermelt pár zenekart, de helyette inkább a jókisfiús angol beat irányzat vált uralkodóvá, és az is egészen fura irányba fejlődött tovább, majd végül pár év alatt gyakorlatilag saját magát falta fel (ez is egy nagyon érdekes sztori egyébként, de most túl nagy kitérő lenne), így nem ez adott hátteret a későbbi punk színtérnek. Helyettük, ha zeneileg nem is, de hozzáállásban mindenképpen az olyan, a helyi pszichedelikus-, blues- és folk rock színtér farvizén megjelent együttesek jelentettek előképet, mint a japán zajzenei színtér egyik előfutárának is számító **Lost Aaraaff** vagy a szélsőbalos szövegeiről ismert **Zuno Keisatsu**, míg hangzásban a szintén hírhedten rendszerellenes, elméletileg glam rockban utazó, de annál sokkal nyersebb zenét játszó **Murahachibu**-t szokás előzményként emlegetni.

Sztálin esete a punkokkal

Ezek az együttesek azonban legkésőbb '75-re feloszlottak, a hetvenes évek első felének izgalmas zenei mozgalmai pedig nagyrészt kifulladtak. A nagyközönség persze kiválóan elvolt az aktuálisan felkapott sztárokkal, de a fősodron kívüli zenei élet az évtized közepére egy kicsit állóvízbe süllyedt. És ebbe robbant bele a punk. 1976-ban jött a nemzetközi robbanás Amerikában a Ramones, Angliában pedig a Sex Pistols első kiadványaival, és a következő évben már meg is jelentek Japánban a műfaj első képviselői. Az ország pedig elképesztően jó táptalajnak bizonyult a punk számára. Azonban míg Amerikában és Angliában a műfaj fejlődése egy jól követhető folyamat része volt, addig Japánba egyszerre érkezett meg a punk rock (mind a dallamosabb, mind a nyersebb formájában), valamint a zenei előzményei és utódai is.

Az 1977-ben alakult, rövid életű **Gaseneta** például a punk előtti zajos garage rock és a noise rock közt jelentett fura átmenetet, náluk azonban sokkal nagyobb jelentőségű volt a '78-ban indult, de a kora '70-es évek improvizatív kísérleti rock színterén szocializálódott, majd Amerikában is megfordult tagokból álló **Friction**, amely a korai amerikai punk hangzást és a New York-i no wave színtér már punk utáni hatásait vitte be Japánba. Emellett ők voltak a Tokyo Rockers néven ismert miniszíntér legismertebb képviselői és az ide tartozó egyéb zenekarokkal együtt a punk szellemiséget továbbvivő, de zeneileg már egészen más irányokba elkalandozó, évekkel később kiteljesedő japán new wave színtér előfutárai is.

Az ilyen sajátos műfajhibridek mellett azonban szerte az országban sorra alakultak a Sex Pistols és társaik által lerakott alapokat egy-az-egyben továbbvivő zenekarok is. Ezek közt az egyik legelső a '77 tavaszán alakult és mindmáig aktív(!) nagojai **The Star Club** volt, Kiotót többek közt a '81-ben indult **The Continental Kids** képviselte, az **Anarchy** (1978) egy Tokióhoz félig-meddig hozzánőtt kisvárosból érkezett, egy másik oszakai zenekar, a szintén '81-es (és ugyancsak máig aktív) **Laughin' Nose** pedig a japán kortársainál sokkal dallamosabb dalaival a pop punk helyi úttörőjévé vált.

És persze ott volt a legendás és megkerülhetetlen **The Stalin**. Ők Fukushima városából érkeztek, az eredeti formájukban alig pár évet húztak ki, de mégis a korszak legikonikusabb képviselőivé váltak, a '82-es albumuk, a *Stop Jap* pedig a műfaj legfontosabb japán alaplemeze lett. Zeneileg a punk agresszívabb ágát képviselték, de a dalaik mégis dallamosak és azonnal megjegyezhetőek voltak, mindeközben tudatosan polgárpukkasztó volt minden, amit csinál-

Laughin' Nose

The Star Club

The Stalin

tak (erre nagyszerű példa a „Japánban kb. mindenki gyűlölte Sztálint, szóval úgy voltunk vele, hogy nekünk pont jó lesz zenekarnévnek" idézet), a koncertjeik pedig hírhedten erőszakosak voltak. És még valami: senki más nem volt annyira tisztában a külsőségek szerepével, mint ők. Ahogy a Sex Pistols esetében, úgy náluk is nagy szerepe volt a sikerben a tagok jellegzetes kinézetének, és ebben az is segítette őket, hogy a zseniális, később közismert filmrendezővé váló **Sogo Ishii** készítette a klipjeiket. Sőt, a The Stalin pár más punkzenekarral együtt a '82-es posztapokaliptikus filmjében, a *Burst City*-ben is központi szerepet kapott.

Hardcore underground!

Nyugaton a korai, dallamosabb punk után a következő lépcsőfok a durvább, gyorsabb, agresszívabb, metal elemeket is a zenébe emelő hardcore megjelenése volt. Habár volt 1-2 korai előfutár, mint a '77-ben indult **SS** (igen, a japánok nagyon szerették a direkt polgárpukkasztó neveket), a műfaj a külföldi felfutáshoz képest minimális fáziskéséssel, '81 környékén érkezett csak meg Japánba. Akkor viszont nem volt benne köszönet. Szerencsére. Ugyanis a tengerentúli sablonokat azonnal tovább is gondolták, a helyi zenekarok az új alműfaj legextrémebb elemeit vették át és tolták el a végletekig: szélsőségesen nyers hangzás, nyaktörő tempó, agresszív ének, mindez nyakon öntve egy jó adag társadalomkritikával, valamint hírhedten brutális koncertekkel, és meg is született a japán hardcore színtér, olyanokkal az élen, mint a mindmáig a világ egyik legjobb koncertzenekarának számító **Gauze**, a teljesen elmebeteg **G.I.S.M.**, vagy éppen a szélsőségesen suttyó hangzású **Lip Cream**. Az évek előrehaladtával és az újabb és újabb zenekarokkal még extrémebb irányokba ment el a műfaj, és a nemzetközi hardcore színtéren is hamar híre ment annak, hogy mi a fene folyik Japánban, milyen elképesztően brutálisak az ottani együttesek. És itt fordultak meg a dolgok: míg a műfaj a tengerentúlról indult, most az azt újabb irányokba elvivő japán együttesek voltak hatással az ottani zenészekre, mint például az oszakai **S.O.B.**, akiket többek közt a grindcore és death metal úttörő képviselői emlegetnek az őket inspiráló zenekarok közt. Az extrémebb együttesek persze megmaradtak az undergroundban, az utánpótlás is folyamatos volt és mindmáig virágzik a színtérnek ez a része, gyakorlatilag változatlan formában megőrizve a korai évek hangzását, szellemiségét és külsőségeit.

Tokiói punk életkép napjainkban

Japán elpunkosodása

Nyugaton a nagy kiadók is azonnal lecsaptak a punk rockra, amit a lázadó jellege csak még eladhatóbbá tett. Ennek köszönhetően gyorsan bekerült a műfaj a köztudatba, aminek általános, forradalmi hatása lett, ugyanakkor az eredeti formájában egy kicsit meg is ölte a színteret. Japánban viszont semmi ilyen nem történt: a nagyobb lemezcégek évekig bottal sem piszkálták a punkokat, a nagyközönség sem vett róluk tudomást, így a műfaj sokáig a saját kis burkán belül tudott fejlődni. De idővel megtört a jég, a nagyközönség elkezdett megbékélni a műfajjal, a dallamosabb vonalat követő, időközben komolyabb rajongói bázist kiépítő zenekarok közül páran major lemezszerződést kaptak, és az utánpótlás sem állt le. A nyolcvanas évek közepén is alakultak újabb, hamar meghatározóvá váló punk rock zenekarok, többek közt a **The Blue Hearts** (1985), akiknek egy '87-es

The Blue Hearts

Lapozz tovább!

The Continental Kids

G.I.S.M.

Gauze

S.O.B

Earthdom klub (Tokió)

kislemezdala, a *Linda Linda* a korszak egyik legnagyobb sikerszáma lett, ami mindmáig a karaoke bulik alaptétele és óriási szerepe volt abban, hogy széles körben is végleg szalonképessé vált a műfaj. És amikor pár évvel később, 1990 környékén rövid idő alatt több fiatal rockzenekar is befutott, teljesen feje tetejére állítva az ország zenei színterét (ezt a korszakot szokás *band boom* néven emlegetni), már senki sem húzta fel a szemöldökét azon, hogy közülük többen, elsősorban a **Blankey Jet City** (1987) és a **Thee Michelle Gun Elephant** (1991) részben punk és garage hatásokból építkeznek. Az 1991-ben induló és pár év alatt Japán legnagyobb sikercsapatai közé kerülő **Judy And Mary** pedig a popzenébe emelte be és tömegekhez juttatta el a punk karcosságát.

És ha már pop punk, meg úgy általában dallamos punk rock, akkor mindenképpen ki kell térnünk az irányzat legfontosabb helyi zenekarára: a **Hi-Standard** '91-ben indult, és habár rajtuk kívül is akadtak, akik a **Green Day**, **NOFX** és **The Offspring** felé könnyed, napsugaras kaliforniai irányt

Hi-Standard

követték, ezt Japánban ők vitték a csúcsra. Nem voltak annyira tv-kompatibilisek, mint mondjuk a Judy And Mary, de óriási szerepük volt abban, hogy a könnyedebb punknak egyre nagyobb saját közönsége legyen Japánban is. És ehhez nem csak a saját sikereikkel járultak hozzá, hanem azzal is, hogy az énekesük kiadója, a **Pizza Of Death** a '90-es évek végén elkezdett hasonló zenét játszó fiatal csapatokat leszerződtetni, és ezzel egy egész új punk rock generációt nevelt ki. Persze azért nem minden hozzájuk kötődik, és az ő köreiken kívülről is befutott jó pár hasonszőrű együttes, mint például a Naruto és Soul Eater betétdalairól is ismert **Stance Punks**.

És habár voltak persze hullámzások a népszerűségben, a punk azóta is él és virul Japánban, párhuzamosan léteznek és fejlődnek a különféle alműfajok saját színterei a kis sötét, underground klubokban mozgolódó csapatoktól a fesztiválokon tömegek előtt játszó dallamosabb irányt képviselő zenekarokig, és van persze utánpótlás is, mint például a korábban nálunk is bemutatott **FACT** nevű, inkább metalcore közeli együttesből kinőtt, egészen kiváló **Shadows**.

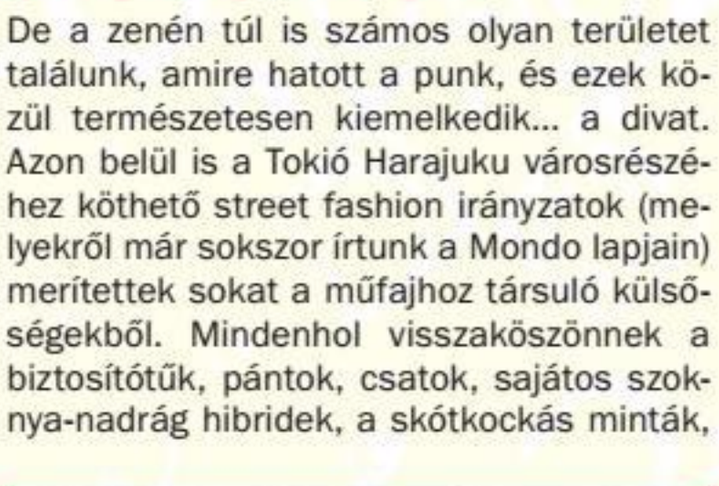
Visual punk kei

És persze nem maradhat ki a visual kei színtér sem, amire szintén óriási hatással volt mind a zene, mind pedig a külsőségek. A korai időszak legpunkabb zenekara egyértelműen a '91-ben indult **Anti Feminism** volt az **Anarchist Records** néven futó kiadójukhoz tartozó többi zenekarral együtt, de a következő generációkra igazán nagy hatást a szintén '91-es **Kuroyume** punk, goth és metal elemekből kikevert zenéje és kinézete adta. Habár a színtér rengeteget változott az eltelt évtizedek alatt, de függetlenül attól, hogy éppen melyik alirányzat volt az aktuálisan legfelkapottabb, az éjfekete nagoya-kei kei vagy éppen az ellenkező pólus, a tüncimünci oshare-kei, a punk mindig megmaradt kiindulási pontnak, és mindmáig a visual kei színtér alapeleme maradt.

Harajuku punk style!

De a zenén túl is számos olyan területet találunk, amire hatott a punk, és ezek közül természetesen kiemelkedik... a divat. Azon belül is a Tokió Harajuku városrészéhez köthető street fashion irányzatok (melyekről már sokszor írtunk a Mondo lapjain) merítettek sokat a műfajhoz társuló külsőségekből. Mindenhol visszaköszönnek a biztosítótűk, pántok, csatok, sajátos szoknya-nadrág hibridek, a skótkockás minták,

Burst City


Shadows

PUNK JAPAN!

Hello Kitty vs. h.Naoto

túlméretezett, lógó ruhadarabok, aszimmetrikus szabásminták, láncok, koponyák, szegecsek, nyakörvek, neccharisnyák, vagy éppen teljesen indokolatlan helyeken felbukkanó cipzárak.

A kis japán divatmárkák azonban nem csak továbbörökítették a műfajra a késő '70-es évek Angliájában jellemző elemeket, hanem kreatívan tovább is gondolták, vagy éppen máshonnan átvett hatásokkal keverték azokat. A legpunkabb márka mindig is a **Sex Pot Revenge** volt, no meg régebben a **Stigmata** és a **Putumayo**, míg az olyanok, mint az **alice auaa**, a **Black Peace Now** és persze a zseniális tervező **h.Naoto** különböző almárkái goth és viktoriánus elemekkel ötvözték a jellegzetes stílusjegyeket. És a japán street fashion mozgalomnak köszönhető az is, hogy mára nincs még egy ország Japánon kívül, ahol ennyire központi szerepet kapva és egyben ennyire kreatívan továbbgondolt formában élne tovább az egykori punk divat. Persze mindeközben az underground színtér híveit ez mind teljességgel hidegen hagyja, és ők ma is ugyanúgy maguknak eszkábálják össze a ruháikat, mint tették azt az első generációs punkok annak idején Angliában.

Frank Olivér (Case)
soundofjapan.hu

Anna Tsuchiya vs. Sex Pot Revenge

Ishiya (Forward / Deat Side)

KARD

Az eredeti tervek szerint azért lett volna a mostani számban pont a KARD-ról szó, mert a csapat március végén lépett volna fel Budapesten. A koncert a világjárvány miatt persze elmaradt, de úgy voltunk vele, hogy ettől függetlenül tartjuk a menetrendet, mivel egyrészt a KARD a koncerttől függetlenül is érdekes téma, másrészt pedig reméljük, hogy előbb-utóbb pótolják majd az elmaradt fellépést.

És hogy mitől olyan érdekes téma a **KARD**? Attól, hogy sikerült vegyes felállású (angolul „co-ed") popcsapatként befutniuk. Merthogy a legtöbb hozzájuk hasonló énekes-táncos formáció, nem csak Koreában, hanem szerte a világon is vagy csak fiúkból áll, vagy pedig csak lányokból, és ez nem csak manapság van így, hanem így volt mindig is, hosszú-hosszú évtizedekre visszamenőleg. Egyszerűbb így a cégeknek, producereknek, könnyebb belőni a célközönséget, megvannak a bevált receptek, tudják, hogy mi kell az embereknek... és ha már vannak bevált formulák, akkor meg minek kísérletezni, nemdebár? Persze azért vannak ritka kivételek, amikor azt remélve vág bele egy-egy ügynökség egy ilyen projektbe, hogy majd pont a vegyes felállás különlegessége adja el a produkciót. Van, amikor ez be is jön (ott van pl. Japánban az **AAA**, akik óriási karriert futottak be), máskor viszont nagyon nem. Koreában is voltak már ilyen próbálkozások: 2000 körül, az első generációs K-Pop csapatok közül a **Koyote** kifejezetten sikeres lett, és **S#arp** is egész jól teljesített, később pedig a **Cool** és a **Roo'ra** folytatta a hagyományt. Azonban az ezredforduló utánra ezek a csapatok kifulladtak, és azóta szinte senki sem próbálkozott a vegyes felállással, egyetlen relatíve emlékezetesebb kivétel akadt csak **Coed School** néven 2010-ben, de ők nagyon gyorsan eltűntek a süllyesztőben, pontosabban ketté lettek bontva csak fiú és csak lány részre.

Szóval a K-Pop ipar egyik alapcége, a **DSP Media** ilyen háttérrel vágott bele egy új co-ed csapat összeállításába, **és bármenynyire is rizikósnak tűnhetett a vállalkozás, végülis bejött a számításuk.** Igaz, az ügynökség nem bízta a véletlenre a dolgot és nagyon megtolta a promójukat, többek közt azzal is, hogy a legismertebb sikercsapatuk, a **Kara** egyik tagját beszervezték vendégénekesnek az új formáció debütdalába. A sikerhez azonban nem feltétlen ez vezetett, hanem inkább az, hogy az egy kaptafára készülő K-Pop csapatok tengerében a vegyes felállás mellett a KARD hangzásban is elő tudott rukkolni valami egyedivel. A három 2016-os „projekt kislemezük" és a 2017-es debüt minialbumuk is az egyszerre bulizós, érzéki és melankolikusan későnyári hangulatú tropical house stílusban készült, és bár egy-egy szám erejéig más K-Pop csapatok is bele-belekóstoltak ebbe a műfajba akkoriban, nem volt más, aki ennyire következetesen (és ennyire emlékezetes dalokat összehozva) megmaradt volna ennél a hangzásvilágnál. A *Don't Recall*, a *Rumor*, az *Oh Nana* és a *Hola Hola* pedig instant közkedvenccé váltak – érdekes módon el-

...a KARD hangzásban is elő tudott rukkolni valami egyedivel...

sősorban a nemzetközi rajongók körében. Habár otthon sem teljesítettek rosszul, de határozottan nem tartoztak soha a kiugróan sikeres K-Pop produkciók közé, **külföldön viszont annál inkább, így nem csoda,** hogy már 2017-ben nemzetközi turnéra indultak, ami **Amerika és Ázsia mellett Európába** is eljutott.

A korai dalok hangzásvilágához kisebb változtatásokkal a **későbbiekben is tartották magukat,** az újabb, 2019 eleje óta kijött dalaiknál (*Bomb Bomb*, *Dumb Litty*, *Red Moon*) azonban már a trendek változását követve elfordultak egy, a K-Pop standardokhoz közelebb álló, club pop és hip-hop közt egyensúlyozó zenei világ felé. A legutóbbi kiadványuk az öt számos Red Moon minialbum volt februárban, szóval a turnéra, amely Varsó, Párizs és Essen után záróállomásként érkezett volna Budapestre, már ennek a dalait is hozták volna. A cikk írása idején még nincs semmi infó az esetleges pótlásról, de reméljük, előbb-utóbb összejön, ugyanis az utóbbi évek erősen felemás hazai K-Pop koncertkínálatban az ő fellépésük igazi üdítő színfoltnak ígérkezett.

Case
soundofjapan.hu

© DSPmedia

AMAI

ANIME SOUND/MIRACLE TOUR SZIMFONIKUS KONCERT-SHOW

Idén február immáron második alkalommal kényeztette el az animerajongókat és a komolyzene kedvelőit egyazon eseményen belül az AMAI Land. Ezúttal sajtójegyet is kaptunk, tehát következzen egy rövid kis beszámoló a koncertről!

A 2018-as, viszonylag könnyen elérhető helyszín után (ELTE, Gólyavár) ezúttal a főváros szélén, a Vasas Jégcentrumban került megrendezésre a koncert, ahová a városszerte tapasztalható BKV-s felújítások miatt igencsak sokáig tartott kiérni. Emiatt éppen, hogy a kezdés előtt pár perccel sikerült beesnem, szóval ezúttal a kiállítást nem volt alkalmam megtekinteni. Az épületben elég komoly sor fogadott, de kis szerencsével (köszi, Dancsa!) elég hamar bejutottam. A leültetéssel voltak problémák, de a szervezők nagyon kedvesek és segítőkészek voltak, szóval hamar helyet foglalhattunk és izgatottan vártuk a kezdést. A helyszín maga egyébként egy jégkorongpálya, elég nagy lelátóval, de a játéktér is be volt székezve, így jóval nagyobb és több hely volt, mint a Gólyavárban, kényelmesebb volt.

2018-ban főleg Ghibli-dallamok csendültek fel, és idén is az első felvonás javarészt Joe Hisaishi munkássága előtt tisztelgett, de nem ugyanazokkal a művekkel, mint az előző koncerten. Gyermekkorunk időtlen klaszszikusait hallgathattuk, konkrétan az alábbi animék aláfestő zenéit: A vadon hercegnője, Kiki a boszorkányfutár, Laputa – Az égi palota, Chihiro szellemországban, Nauszika, A vándorló palota. Kakukktojásként utolsóként az Arrietty zenéit hallgathattuk, ezeket nem Hisaishi, hanem Cécile Corbel komponálta. Személy szerint nekem ezek voltak a kedvenceim.

A második felvonás három népszerű anime (Fate/Zero, Inuyasha, SAO) betétdalait tartalmazta, és végül a bónusz: John Williams remek dallamait is hallhattuk az Egy gésa emlékiratai című filmből. Összességében elmondható, hogy jó zenéket válogattak össze, és maga a színpad, a fényjáték igazán profi volt, ahogy a zenekar is. Ezúttal a Budapest Symphony Orchestra zenélt Bolyki Balázs kórusával, a zongorista pedig újra Arashi Kawamoto volt. A karmester magyar, a kiváló Bókai Zoltán volt, a fő énekhang pedig Makiko Yoshida, aki gyönyörűen énekelt. Összességében elmondható, hogy a zenészek és az énekesek remekül játszottak, fantasztikus hangulatot varázsoltak ezen a februári szombat estén a jégcsarnokban. Sajnos ugyanakkor nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy azért volt pár kellemetlen baki is. Makiko mikroportja az egyik dal során néma maradt, ugyanis a fellépőruhája részben alufóliából volt, ami blokkolta a készülék jelét. Elég kellemetlen szituáció volt, szerencsére sikerült később elhárítani. Szintén roppant zavaró volt, hogy a taiko dobosok a saját számuk után a színpad közepén hagyták a hatalmas dobjukat, ezért a ráadás szám közbeni performance egy része nem igazán volt látható a színpaddal szemben ülők számára.

A felsorolt negatívumok kellemetlenek voltak, de ezektől függetlenül ez egy szuper kis koncert volt, nagy köszönet az AMAI csapatnak, hogy ismét megszervezték. Nagyon jó, hogy komolyzenés animekoncertek is színesítik a hazai felhozatalt.

Etlinger Edmond

Molnár Andrea, az AMAI bosslady válaszolt a kérdéseinkre!

Miért pont a mindentől távol eső Vasas Jégcentrum volt a helyszín?

Mivel a cél az volt, hogy a két évvel ezelőttinél nagyobbat rendezzünk és ehhez nagyobb helyre volt szükségünk, és megkereséssel kaptunk egy igen kedvező ajánlatot, így lett a helyszín az említett csarnok.

Mi alapján válogattátok össze a zeneket?

Célunk volt, hogy megismertessük azokkal a tömegekkel a japán animációs filmek világát, akik tévesen ítélik meg, vagy nem is ismerik ezt a világot. Így igyekeztünk moziban már vetített, esetleg díjnyertes alkotásoknak helyet biztosítani, amelyeket a közmédia már publikált régebben, tehát nem idegen a tartalom. Aztán szempont volt a dinamizmus és egy kicsit a pop irány érintése, erre kitűnő volt a Fate Zero és a SAO betétdalai.

Mik voltak a fő kihívások a szervezésben?

Bizony ez mindenkinek új terület volt, nem csupán a méretek miatt, hanem négy, teljesen független csapatnak kellett összhangban működnie és a próbákra csak rövid idő állt rendelkezésre. 125 résztvevő munkáját kellett összehangoltan irányítani, és bizony nem mindig sikerült! Voltak lemaradások, csúszások, de azt kell mondanunk, mindenki kitűnő és kemény munkát végzett. Éjszakák mentek rá a kotta kényes részeinek tisztázására, és ami nagyon érdekes volt, hogy az Inuyasha partitúra lapjai eredeti, kézzel írt formában érkeztek, nagyon óvatosan kellett vele bánnunk. Ami még fejtörést okozott, de gondolom ezzel mások is találkoztak a kezdés előtt, a szektoros ültetés. Kisebb káosz alakult ki, de valahogy mindenkinek meglett a helye a végén. Azért abba nagyon beleizzadtunk!

Mik a jövőbeli terveitek? Lesz még ilyen koncert?

Jó sok tervünk van! Igen, reméljük, bár a jelen helyzet (koronavírus) kicsit nehézkessé teszi a szervezését az ehhez hasonló eseményeknek, de a tervek alapján 2022. február a megcélzott dátum, és kicsit fura, de mégis érdekes nevet kapott: AMAI-ANIME Sound: AMV. Kicsit keményebb a műfaj is talán, de a szimfonikus vonulatot mindenképp megtartjuk. Ám ez még titok. Szóval hamarosan ismét találkozunk!

Fotók: xxxxxxxxxxxxx

A kormányzó halála II.

Az előző számunkban már beszámoltam Murakami Haruki legújabb duológiájának, két kötetből álló művének első részéről. A következőkben a folytatásról értekeznék nektek: megéri-e elolvasni, miben más, mint az előző kötetei, a mágikus realizmus hogyan jelenik meg benne.

Számomra kissé meglepő módon hipergyorsasággal érkezett ez a kötet a magyar könyvpiacra, de nagy örömmel vettem a folytatást a kezembe, hiszen az első rész az Akikava Mariéről készülő portréval zárult. Mielőtt felvennénk a fonalat, néhány gondolat erejére visszautalnék arra, mit is tudtunk meg eddig a műből. A **főszereplőnk** egy 36 éves tehetséges **portréfestő**, aki húgát fiatalon elvesztette és a felesége válni akar tőle. Egy hosszabb autóút megtétele után végül barátja felajánlja neki, hogy apjának, a **híres festőnek a házába költözhet be**, amit el is fogad és újra ihletet kap a munkához. A padláson egy festményt talál (ez lesz a címadója a könyvnek), melyet a ház egykori lakója, Amada Tomohiko alkotott. A mű egy erős utalás Mozart Don Giovannijára, azt a jelenetet ábrázolja, amikor a címszereplő leszúrja Donna Anna apját, a kormányzót.

A **mágikus realizmus** úgy jelenik meg a műben, hogy a festményen szereplő alakok sorra jelennek meg a portréfestő előtt, így látszólag kísértetsztorit kapunk, de ennél sokkal elvontabb dolgokat ábrázol e regény. A természetfeletti elemek azt is sugallják nekünk, hogy Murakami művei az emberi élet nagy kérdéseit teszik fel, vagy már magukat a válaszokat adják meg. Ez az, amiben az olvasó sosem lehet biztos a szerző regényei kapcsán. A műben felbukkanó ideák és metaforák **a főszereplőt próbálják elkalauzolni az élet rengetegében** és megmutatni neki, hogyan találjon rá a helyes útra és kerülje el azokat a kettős metaforákat, melyek a céljaitól eltérítik. A festő ugyanis átkel a „nincs és van határán", azért, hogy megtalálja Akikava Mariét, de közben titkokat tud meg az Amada családról. Mindent megtesz azért, hogy kibogozza a szálakat, megtalálja a kislányt (aki nem is tűnt el annyira, mint gondolták, de nem lövöm le a poént), ezért kérésre öl, menekül-bolyong föld felett és alatt, megküzd a saját démonaival. Ehhez háttérzenének képzeljük el a Solti György által vezényelt A rózsalovag című darabot.

Emellett megemlíti az Anschlusst, a nankingi mészárlást, a japán nihonga festészetet, kapunk

ADATLAP:

CÍM: A kormányzó halála II. Változó metaforák
KIADÁS ÉVE: 2017 (magyar kiadás: 2020)
ÍRTA: Murakami Haruki
FORDÍTOTTA: Mayer Ingrid
KIADÓ: Geopen Könyvkiadó

REGÉNY

családtörténetet, a brit Jaguar autómárka elemzését, de még konyhaművészetre és lepedőakrobatikára utaló eseményeket is. Nem könnyű fontossági sorrendet felállítani e sok képkocka között, rendszert találni e kaotikusnak tűnő eseménysorban, de végül Murakami elvarrja a szálakat, mint a jó zseni, aki átlátja a káoszt és rendet teremt benne.

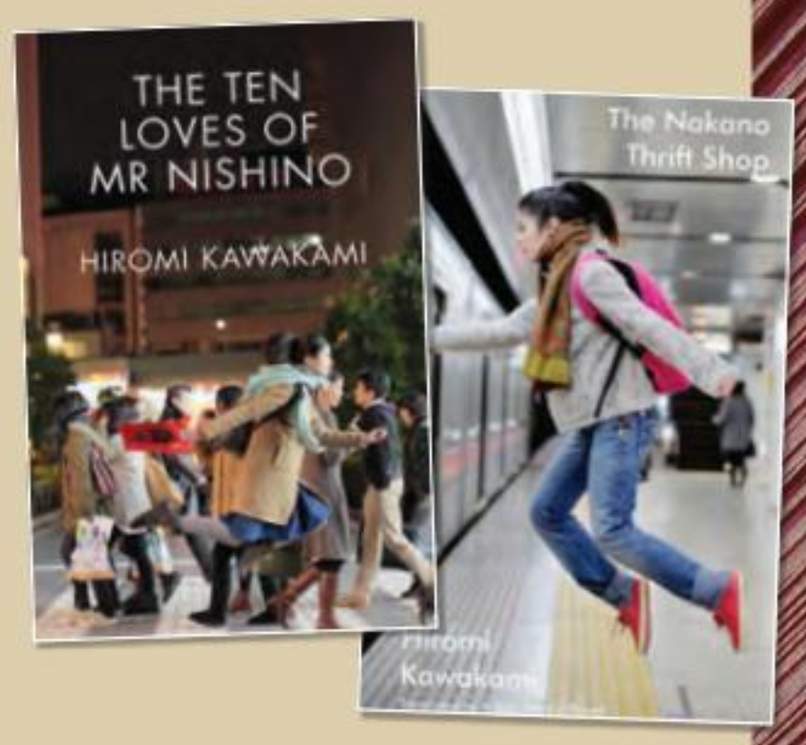
Felmerülhet bennünk a kérdés: volt-e értelme a műnek? Jó kérdés, közel 900 oldal elolvasása után még mindig nem vagyok benne biztos, keresem a választ, de a főhőshöz hasonlóan azt hiszem, mi is beszorultunk kissé a barlang szűk folyosójára a „nincs és van határán", és menekülünk a kettős metaforák elől, hogy megtaláljuk az élet értelmét, visszamenjünk olyan kiindulópontra, mint tárgyalt regényünk portréfestője.

Dózsa Gergő

The Ten Loves of Mr Nishino

Milyen lehet egy olyan férfi, aki egész életében a szerelmet kereste, de ő maga sose tudott igazán szeretni? Melankolikus, szomorkás, sejtelmes és sokszor keserédes hangnemben mesél erről a zseniális **Kawakami Hiromi** (1959-), a **The Ten Loves of Mr Nishino** (*„Nishino-szan tíz szerelme"*) című rövid regényében. Pedig hősében, Nishino-szanban megvan minden, amire egy párkapcsolatra, sőt, férjre vágyó nő csak vágyhat: jó modor, ápolt külső, és biztonságot nyújtó anyagi háttér. Mégis mi hibádzik akkor? Nishino-szan különböző életszakaszaiból tíz nő meséli el olykor futó kapcsolatuk, máskor éveken át húzódó szenvedélyük történetét. Van itt első tinédzserkori szerelem, házasságtörés, és be nem teljesült vonzalom is. Nishino-szan karakterének tragédiája és magányos halála lesz történetünk csúcspontja, ahova fokozatosan lépdelve jutunk el. A végkifejletig vezető úton pedig egy olyan sebzett lelkű férfi képe rajzolódik ki, aki női szeretet nélkül sosem tudott élni, mindig másra vágyott, és legnagyobb gyengesége, ami önnön boldogsága útjába állt, azaz, hogy sose szerette igazán önmagát. Lehet ennél nagyobb relevanciája ma egy történetnek? Egy olyan világban, ahol kapcsolatból kapcsolatba ugrálunk, keressük az igazit, akit végül sosem találunk meg? Ez az az üzenet, amit kiolvashatunk az 1959-ben született írónő eme 2003-as munkájából. Egyébként Kawakami nem véletlenül az egyik legnépszerűbb japán kortárs író, aki szokatlan folyású fiktív történeteivel hívta fel magára a világ figyelmét.

Az írónő nevéhez fűződik még a híres **The Nakano Thrift Shop** és a **Strange Weather in Tokyo** (2005) művek is, utóbbi anno indult a nemzetközi Független Külföldi Fikció Díjért. A **The Nakano Thrift Shop** ellenben üdítőbb hangnemmel bír Nishino-szan történeténél! A regény egy használt árukkal foglalkozó boltban játszódik. Itt ismerjük meg a fiatal és tapasztalatlan Hitomit, aki a nyilvántartást vezeti. Ő reménytelenül szerelmes lesz kollégájába, a szűkszavú Takeóba, aki szomorú titkokat őriz a szívében. A lelkes lány szerelme tárgyának meghódításában főnöke húgát, Masayót hívja segítségül. És miközben Masayo útmutatása mentén rájön arra, hogy mi a különbség szerelem, vágy és intimitás között, arra is ráébred, hogy a másik félt nemcsak hibáival együtt kell tudnia elfogadni, hanem annak múltból hozott titkait is magáévá kell tennie. A kedvességet, a hu-



ADATLAP:

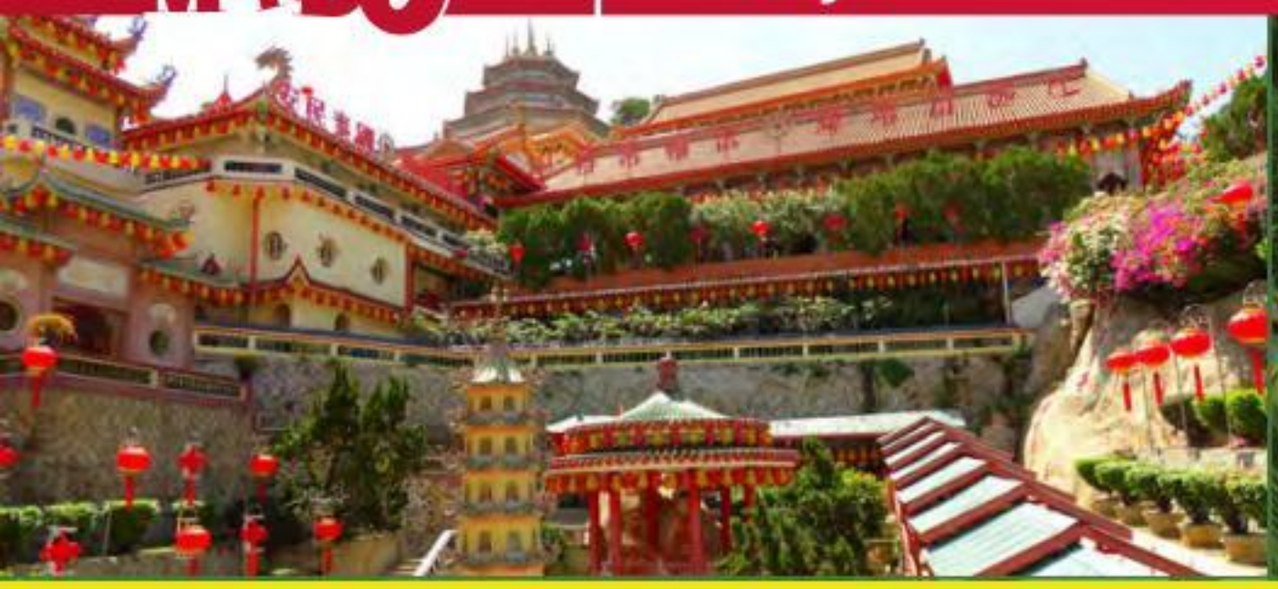
CÍM: Nishino Yukihiko no koi to bōken (Nishino-szan tíz szerelme)
KIADÁS ÉVE: 2003 / 2019
ÍRTA: Kawakami Hiromi
KIADÓ: Shinchosha / Europa Editions

REGÉNY

mort és a barátságot meglepően érzékletesen megragadó mű olvasók és kritikusok szerint is lehengerlő!

Az írónőtől sajnos eddig még egyetlen mű sem jelent meg magyar nyelven, pedig nemzetközi sikerlistásak az alkotásai. Aki mégis szeretne megismerkedni a munkásságával, és beszél/olvas idegen nyelven, annak ajánljuk műveinek angol, német, vagy éppen francia fordítását. A cikk írója csak az angol változatról tud nyilatkozni, annak nyelvezete kellően egyszerű, bonyolult kifejezéseket mellőző, így akik éppen angol nyelvvizsgára, vagy angol érettségire készülnek, azoknak jó gyakorlás lehet elmerülni Kawakami írásaiban!

Garai Tímea



A MALÁJ TIGRIS NYOMÁBAN

Délkelet-Ázsia a szívünk csücske, így már harmadik alkalommal jöttünk vissza a térségbe, ezúttal pedig Malajzia, Szingapúr és a Brunei Szultanátus várta, hogy felfedezzük ezen országok látnivalóit, gasztronómiáját, és megismerkedjünk a maláj kultúrával.

Malajzia nem az elsők között szerepelt a bakancslistánkon, viszont pont belefutottunk egy kihagyhatatlan repülőjegy akcióba, így „miért is ne?" alapon megvettük repjegyünket Penang szigetére. Ezután kezdtük feltölteni a rendelkezésünkre álló bő három hetet a helyszínekkel és programokkal. Malajzia nem egy kis ország, és számos érdekes szomszédja is van, így az ezek közötti közlekedésre többnyire az Air Asia nevű maláj fapados légitársaságot választottuk, mivel árban és az úti célok vonatkozásában is verhetetlennek bizonyultak. Mivel gépünk Penang szigetén landolt, így az akklimatizálódás és az időeltolódás okozta kellemetlenségek elkerülése végett pár napot pihentünk itt, mielőtt tovább indultunk volna az ország belsejébe.

MALAJZIA

Penang bár korántsem a világ közepe, de a helyiek rendkívül barátságosak (általánosságban igaz a malájokra), az ételek nagyon olcsók és finomak, és még számos látnivaló is akad a szigeten. Ezek közül kiemelném a **Penang Hill**-t, ami egy hegyre épült **kis szórakoztatóközpont csodás kilátással** a szigetre és Georgetown városára, a gyönyörű **Kek Lok Si templom**ot, illetve a mólókra épült házakból álló utcácskákat a tengerparton. Ugyan pár napnál többet nem nagyon érdemes itt tölteni, de egy kis időt megéri rászánni.

Természetesen nem maradhatott ki az ország fővárosa, **Kuala Lumpur** sem, ami nem annyira izgalmas város és bőven nincs annyi látnivaló, mint pl. Bangkokban vagy Saigonban, de vétek lenne kihagyni. Közvetlenül a város mellett találhatjuk a **Batu barlangok**at, ahol több hindu templomot is felfedezhetünk a hegyen kívül és belül is. Megéri a fáradtságot felmászni a soksok lépcsőn, mert igen különleges látványt nyújt. Ezen kívül említésre méltók a helyi piacok, az indiai, vagy a kínai negyed, a szuper éjszakai piacok (ami nem a vásárlásról, hanem az evésről szól), és persze kihagyhatatlan a város egyik legfőbb látványossága, a Petronas ikertornyok, vagy a Menara KL Tower, ahonnan **páratlan panoráma nyílik a városra**. Ha már Malajziában jár az ember, érdemes elidőzni kicsit valamelyik csodás tengerparton, mi erre a célra **Langkawi sziget**ét választottuk. Igaz, hogy ez a hely már eléggé „elturistásodott", de azért bőven akad itt is látnivaló, finom ételek, és a helyiek is nagyon kedvesek. Amit a szigettel kapcsolatban mindenképpen megemlítenék, hogy rengeteg kikapcsolódási lehetőség van itt a strandoláson kívül is, kihagyhatatlan élmény volt a mangrove erdő túra és felejthetetlen volt a felvonózás a sziget fölé tornyosuló hegy tetejére (pláne szélviharban), és pompás volt a látvány a Sky Bridge-ről.

Amiről még fontos szót ejteni, az **a maláj konyha**. Mivel a lakosság nem csupán malájokból áll, több, mint 20% kínai és közel 10% indiai is él az országban, így ezek a maláj konyhára is igen nagy hatással vannak, illetve keverednek is. Mindhárom konyha megtartotta saját jellegzetességeit, de nagyfokú ráhatás is jellemző, így kialakultak pl. olyan indiai ételek is, amiket Indiában nem is fogyasztanak. Malajzia nemzeti ételének a **nasi lemak** számít, amit sokszor reggelire esznek, de a nap bármely szakaszában bárhol vehetünk, még a KFC és McDonald's is az étlapjára tűzte. Az étel egyszerűségében rejlik a nagyszerűsége is,

Malajzia nemzeti ételének a nasi lemak számít, amit sokszor reggelire esznek...

a főtt rizs (autentikusan kókusztejben főtt és ízesített) mellé pirított mogyorót, sózott, szárított apróhalat, uborkát, főtt tojást, chili szószt (sambal) és rendszerint valamilyen sült csirkét adnak, illetve a főtt tojás helyett tálalják még tükörtojással is. Hús nem mindenhol kerül mellé, de ha igen, akkor tálalhatják a sült csirkén, pörköltszerű ragukon át a bárány curry-ig bármivel. Ez az étel azért is kiemelkedően jó, mert szinte minden, a szervezet számára fontos tápanyag képviselteti magát benne. A másik tipikus reggeli a **roti canai**, ami egy vaslapon sült lepény valamilyen curry szósszal, de ezt a végtelenségig lehet cifrázni, fogyasztják édesen, sósan és töltve is. Indiai eredetű, de ebben a formájában csak Délkelet-Ázsiában fogyasztják, főként Malajziában, Szingapúrban, Bruneiben és Indonéziában. Persze nem csak ebből áll a maláj konyha, ami sok zöld- és szárazfűszert, rengeteg rizst, vagy rizstésztát, sok szárnyast (főleg csirkét és kacsát) és marhát használ, viszont muzulmán vallású országként nem nagyon találni sertést, ahol igen, ott kifejezetten felhívják az ember figyelmét, hogy nem halal konyhát visznek. Az ételek fűszeresek, íz-

letesek, sokszor csípősek is, ha mégsem, akkor mindig találunk az asztalon, vagy a pulton egy kis chiliszószt, hogy felturbózzuk az ételünket.

Malajzia a pezsgő városaival, a szép tengerpartjaival, a kedves lakóival és a finom ételeivel hamar belopta magát a szívünkbe.

SZINGAPÚR

Egy szuperfejlett, **szupermodern város**, ami helyenként mégis nagyon „ázsiai", magán hordozza a gyarmati múlt jegyeit is, de pont ettől annyira érdekes és szerethető. Kivéve a pénztárcánknak, az nem fogja szeretni, ugyanis Szingapúr a világ legdrágább városai közé tartozik. Persze nem kell annyira megijedni, sok mindent megúszhatunk kevés pénzből, illetve a városnézéshez csak a tömegközlekedésére kell fizetni, mert a látnivalók nem mindegyikéért kérnek belépőt sem. Ilyen például Szingapúr nemzeti jelképe a **Merlion szobor**, vagy a **Gardens by the Bay**, ahol az egész parkba ingyenes a belépés, csak akkor kell fizetni, ha valamelyik biodómot meg akarjuk tekinteni, ekkor viszont mélyen a zsebünkbe kell nyúlni. A park amúgy Szingapúr másik jelképe lett. A fenntartható fejlődés jegyében kialakított parkban találhatjuk meg a híres szuperfákat, sétálhatunk a skywalkon, vagy megtekinthetjük a biodómokban az ott összegyűjtött és nagyon kreatív módon elrendezett növényeket, melyek több, mint 200 ezer példányt számlálnak. Azután persze itt van még a **Marina Bay Sands Hotel** ikonikus épülete, aminek tetejére („némi" szingapúri dollár fejében) az egyszerű haladó ember is feljuthat és gyönyörködhet a csodás panorámában akár nappal is, de az esti kivilágított város szerintem még szebb onnan. Ha meguntuk a betondzsungelben történő kutyagolást, akkor irány Szingapúr gyönyörű strandja, vagyis a **Sentosa sziget**. Ez nem csak egy strand, hanem egy **komplex szórakoztatóközpont** is. Van itt Universal Studios park, kabinos felvonó, lepkepark, Madame Tussauds múzeum, megazipline, rengeteg étterem, kávézó és több strand is, így garantáltan mindenki talál magának valami elfoglaltságot, de a legjobb dolog itt mégis csak az, amikor üldögélünk a parton, lábunkat a vízbe lógatva és relaxálunk.

Szingapúr és egész Délkelet-Ázsia híres a jobbnál jobb ételeiről. Ezeket nagyon sok helyen megkóstolhatjuk az egyszerű utcai árustól a plázás ételudvarokon át a drága éttermekig. A **legautentikusabb élményben** akkor lesz részünk, ha egy kis utcai kifőzdében, vagy egy hawker centre-ben kóstoljuk végig az ételpalettát. Ezeket úgy kell elképzelni, mint nálunk a nagyobb vásárcsarnokokban az ételudvarok, rengeteg kajálda egy helyen, ahol bődületes választékból szemezgethetünk kedvünkre igen kedvező áron. Két emblematikus ételt is megemlítenék, amit mindenképpen ki kell próbálni. Az egyik **a főtt, vagy sült csirke** (esetleg kacsa) rizzsel, ami nem hangzik túl izgalmasan, de mivel a rizs és a hús is kiváló minőségű arrafelé, így még az ilyen egyszerű ételek is nagyon finomak. **„Hainan chicken"**, vagy chicken rice néven keressétek, ha arra jártok! A másik pedig a **laksa**, ami egy levesszerű étel. Ebből megszámlálhatatlan verzió létezik Malajzia-szerte is. Tulajdonképpen egy sűrű, gazdag levesről van szó, és készüljön bárhogy, a közös jellemzője a halas, vagy rákos alaplé és a tészta, melyekhez még különböző feltételeket pakolnak (rák, zöldségek, halpogácsa stb.). A szingapúri verzió alapleve kókusztejjel és piros curry pasztával készül, nagyon finom és laktató étel.

BRUNEI SZULTANÁTUS

A **Borneo** szigetén található ország létezéséről sokan nem is tudnak, nemhogy még oda is utazzanak! Mi pont az ilyen helyeket szeretjük, és ha már úgyis ott voltunk tőle nem messze, akkor már miért is ne alapon be is cserkésztük. Mivel az egész ország kb. **akkora, mint Békés megye**, túl sok nézni-valóra és látványosságra ne számítsunk. A fő látványosságokat a fővárosban, **Bandar Seri Begawan**ban találjuk, de ha túl sok a pénzünk, befizethetünk akár egy dzsungeltúrára is, de véleményem szerint nem ér ennyit. Ezen kívül érdemes ellátogatni pár mecsetbe, illetve a Kampong Ayer is nagyon

érdekes, ami egy **cölöpökre épült városrész** (főleg faházakkal) a Brunei folyón. Amit semmiképp sem érdemes kihagyni, az a **Gadong Night Market**, ahol az ország színe-javát végigkóstolhatjuk, ráadásul a többségüket 1-2 brunei dollárért. A nagy és választékos grillrészlegen rengetegféle ételből választhatunk, ha pedig meguntuk a húst, végigkóstolhatunk egy sor különleges édességet, vagy vehetünk friss gyümölcsöt is. A bruneiek szintén nagyon kedvesek és mosolygósak, mint általában Délkelet-Ázsiában az emberek.

Ez a három ország csodás élményeket adott nekünk, sok szép és érdekes dolgot láttunk, finomakat ettünk. Mindenhol kedvesen és vendégszeretően fogadtak minket, ha még lesz rá lehetőségünk, biztosan visszatérünk ebbe a régióba.

Schüller Mónika (Araniel) és Etlinger Edmond

A képek a szerzők felvételei

AMONDÓ

amondo@mondomagazin.hu

MARADJ OTTHON, NÉZZ ANIMÉT!

A tavasz általában vidám időszak, hiszen már látható közelségben nyár ami a suli végét és szünetet, esetleg a szabadságolások idejét jelenti. A húsvét pláne feldobja a hangulatot, az év első ünnepe, és a locsolásokkal, kötelező kajálással még bulinak se rossz. Javul az idő, hosszabbodnak a napalok, többet lehet bandázni a haverokkal, jönne a tavaszi con...

Aztán beüt valami és csak nézünk ki a fejünkből, mert ilyenre emberemlékezet óta nem volt példa. Járvány van, és bár lehetséges, hogy ez mindenkinek a könyökén jön ki, sajnos nem lehet eleget hangsúlyozni. Az, hogy bezárt a suli, ugyan első hangra vidám lehet, de amikor otthon kell ülni, az már atomgázba fordulhat. Pedig fontos a nagy „social distancing", nem csak duma! Lehet, hogy erősek vagyunk és fiatalok (már aki, ugye), de másokra kell odafigyelni, a szüleinkre és nagyszüleinkre, szomszédokra, rokonokra.

Az emberek próbálkoznak hogy elviselhetőbb legyen, születnek a mémek és a poénok sorra, a postok arról ki, hogy viseli a helyzetet. Ilyen helyzetben a feszültség oldására a legjobb a humor. Az előző számban panaszkodtam kicsit a social network hátrányaira, de most mindennél jobban megmutatkozik mennyi előnye is van a dolognak. Hiszen bár otthon kell maradni, nem vagyunk elzárva az ismerősöktől, cseveghetünk, videón beszélgethetünk, fellendült az online játékfelületek forgalma is. A streamingnek és egyéb forrásoknak hála, nézhetjük a filmeket, sorozatokat, olvashatunk kedvünkre, és persze nem ugyanaz és nem ugyanolyan, de működik. Ha kimenni nem is ajánlatos, vagy talán nem is lehet, nem vagyunk elzárva a külvilágtól, egymástól, a közösség működik.

Éppen ezért különösen fontos, hogy segítsük az otthoni elfoglaltságot, ahogy csak tudjuk, a magunk módján szórakoztassunk és lekössük a figyelmeteket. Ebben a számban is sok érdekességet találhattok, ajánlót, hogy mivel lehet érdemes eltölteni az időt és enyhíteni a bezártságon. Úgyhogy ezúton is, nagyon komolyan: vigyázzatok magatokra és használjátok ki, hogy nem szólhatnak ellene: maradjatok otthon, nézzetek animét, olvassatok mangát!

Meglivorn

MONDÓ STÁB KÖRKÉRDÉS

Az anime egyre népszerűbb „nyugaton", a streaming szolgáltatások miatt (netflix, crunchy...) manapság már nem ritka hogy azonnal, a japán megjelenéssel együtt van nyugati kiadás is. Ugyanakkor az animék híres vagy hírhedt, eltérő értékrendje is egyre erősebben ütközik a modern nyugati/PC/outrage kultúra elvárásaival. A klasszikus „made in japan for japan" egyre kevésbé érvényes és ez feszültségeket kelt.

Szerintetek megváltozik-e vagy meg kellene-e változnia az animének a nyugati elvárások hatásárara, mi lehet a megoldás a problémákra?

Tizes

A nyugat régen is cenzúrázta az animéket, amikor még a kereskedelmi TV uralta a médiát. Nekik akkor az erőszak és a villódzó fények nem tetszettek. Most úgy tűnik mintha egy politikailag töltött, de alapvetően társadalmi normaként megjelenő szűrőn keresztül akarják látni a világot. Ugyanakkor nem véletlenül felismerhető, egy IKEA bútor vagy francia étterem. Amerika azóta nem képes elfogadni a japán identitást mióta felfedezték azt a kis szigetet. A kulturális invázió eddig sikertelen volt, reméljük az is marad.

Cseh Dávid (chinmoku)

Úgy gondolom, hogy az animéknek nem kéne megváltozniuk csak azért, mert egyre több nyugati nézi őket. Nyugati ízlésvilágú sorozataink, filmjeink és rajzfilmjeink vannak bőven. Sokan pontosan azért szeretjük az animéket (és mangákat), mert egy másik világot, egy másik gondolkodásmódot képviselnek. Legyen bármennyire őrült, bizarr vagy zavarba ejtő, egy jó anime segít kicsit máshogyan látni a világot. Akinek pedig ez nem tetszik, nézzen valami mást.

Garai Timi

Japán nem egy zárt ország. Az animére mindig is hatással voltak és lesznek a nyugati trendek, és ez fordítva is igaz. Legyen az a tartalom pl. klasszikus fantasy, vagy konkrétan az animációs technika. Tezuka Osamut is Walt Disney inspirálta karakterei dizájnjában. Végre az anime a globális piacra is tud aktívabban nyitni, és ez jó. Több pénzt hoz az iparágnak, így különlegesebb darabok is készülhetnek, nemcsak tucatanimék. Politikai korrektség? Ha a célközönség expliciten a Nyugat, nem lehet megkerülni ezt.

Etlinger Edmond

Általában egy műfaj, médium, irányzat halála az, amikor külső tényezők kezdik el befolyásolni, és a közízléshez igazítani, csak azért, hogy eladhatóbb legyen. Pont azért szerettük meg az animéket és a mangákat, mert másak voltak, másként nyúltak témákhoz, mint a nyugati megfelelőik. Ha ez eltűnik a stúdiók kapzsisága, vagy a SJW-ok gátlástalansága által, akkor megint elvesztünk valami jót és különlegeset. A nézőknek és a kritikusoknak is meg kell tanulnia kontextusban értelmezni ezeket a műveket: egy más kultúra, totálisan más standardjai alapján születnek. És ugyan tudom, hogy volt egy évtized, amikor cenzurázni kellett a Tom és Jerry-ből a néger nénit, de ahogyan végül ő is visszakerült a legújabb kiadásba, úgy remélhetőleg ezeket a botrányokat is sikerül konstruktívan lezárni.

Horváth Katalin (Jigoku)

Az animéknek pont az a különlegessége, hogy a japánok elsősorban maguknak készítik őket, olyan világlátással és témákkal, amelyek az ő nézeteiket tükrözik. Ezek ugyan sokszor eltérnek a mi sztenderdjeinktől (megérteni is nehezebb emiatt), de pont ez a másság teszi az animéket egyedivé. Örülök, hogy egyre könnyebben elérhetőek a nyugati közönségnek, de nem kellene emiatt megváltozniuk, főleg, hogy a Nyugatnak vannak saját animációs termékei is, elég, ha ezek megfelelnek a nyugati elvárásoknak.

Lehoczki Péter (Ricz)

A nyugati kultúrát már így is nagyon áthatotta a polkorrekt kultúrszennyezés, tömeghisztéria és aberráció. Rengeteg a kettősmércézés, a problémák sziruposítása és a polkorrekció által generált hibák teljes elhallgattatása, az ezzel kapcsolatos véleményterror. Szóval maradjon csak meg a jelenlegi mederben, sőt játsszon rá, mert így is elég sok az a vadbarom, aki egy kitalált figura, karakter jogaiért indít kultúrharcot azokkal szemben, akik rá is szorulnak.

SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSBAN!

ITT MEGTALÁLOD, MELYIK POSZTER MELYIK MONDÓBAN JELENT MEG, ÉS MIKOR.

2007

2007/10 Naruto / Paradise Kiss
2007/11 BLOOD+ / Spirál
2007/12 Pokoli lány / Árnybíró

2008

2008/01 Bleach / Mondo horoszkóp
2008/02 Death Note / Alice Nine
2008/03 Blue Gender / FFVII
2008/04 Miyanko original art / Yū Yū Hakusho
2008/05 Vadmacska kommandó / Inuyasha
2008/06 Digimon / Versailles
2008/07 Gravitation / Full Metal Panic? Fumoffu
2008/08 Bleach / Kaleido Star
2008/09 Méz és lóhere / Afterworld (AXN)
2008/10 Bleach / Naruto
2008/11 Hellsing / The Gazette
2008/12 Naruto / Bleach

2009

2009/01 Chrno Crusade / Monte Cristo grófja
2009/02 Slayers / A káprázat lángjai
2009/03 Read or Die - Betűk bűvöletében / Hiragana+ katakana táblázat
2009/04 Dr. House (AXN) / Inuyasha
2009/05 Death Note / Wonderful Days
2009/06 Nodame Cantabile / Trinity Blood
2009/07 Witchblade / Lynch.
2009/08 Bleach / Inuyasha
2009/09 FMA / Miyavi

2010

2010/08 Soul Eater - Lélekfalók / Dir en grey
2010/12 Vampire Knight / Girugamesh

2011

2011/05 Vampire Knight Guilty / Miyavi
2011/08 Fullmetal Alchemist - Testvériség / Gackt
2011/12 Dragon Ball GT / Dir en Grey

2012

2012/02 Trinity Blood
2012/03 D.Gray-man
2012/04 FMA: Milos szent csillaga / An Café
2012/05 Full Metal Panic? Fumoffu
2012/06 Devil May Cry - Démon-vadászok / LM.C
2012/07 Soul Eater - Lélekfalók / BIGBANG
2012/08 Kaleido Star / YELLOW FRIED CHICKENz
2012/10 NANA / Keisho Ohno
2012/12 Shirahime-Syo: A Hóistennő meséi / Crossfaith

2013

2013/02 Bleach
2013/04 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 / Matenrou Opera
2013/06 Ghost in the Shell: S.A.C.
2013/08 Ruróni Kensin / The Gazette
2013/10 One Piece: Pirate Warriors 2
2013/12 Vampire Knight / Sadie

2014

2014/02 Gintama
2014/04 Lightning Returns: Final Fantasy XIII / Teen Top
2014/06 Aa, Megami-sama!
2014/08 Elfen Lied
2014/10 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution / B.A.P
2014/12 Tokyo Ghoul / Girugamesh

2015

2015/02 PSYCHO PASS 2
2015/04 Nisekoi / ADAMS
2015/06 Death Parade
2015/08 Ghost in the Shell: ARISE - AA
2015/10 Shingeki no Kyojin / Momoiro Clover Z
2015/12 Dragon Ball Super / Prison School

2016

2016/02 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 / Satsuki
2016/04 Dagashi Kashi
2016/06 Shingeki! Kyojin Chūgakkō
2016/08 Boku no Hero Academia
2016/10 Re: ZERO / Fairy Tail
2016/12 Kimi no na wa. / Block B

2017

2017/02 Drifters / Yuri!!! on Ice
2017/04 Kobayashi-san Chi no Maid Dragon / B.A.P
2017/06 Shingeki no Kyojin Season 2
2017/08 Re:Creators
2017/10 Gintama / Bridear
2017/12 Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale / Kakegurui

2018

2018/02 Yugioh – Az öt sárkány / Konohana Kitan
2018/04 Dragon Ball Super / Violet Evergarden
2018/06 Darling in the FranXX
2018/08 Shingeki no Kyojin Season 3 / LAZYgunsBRISKY
2018/10 Banana Fish

2019

2019/02 Goblin Slayer
2019/04 Dragon Ball Super / Alita: A harc angyala
2019/06 JoJo no Kimyō na Bōken: Ōgon no Kaze
2019/08 Vinland Saga
2019/10 Boku no Hero Academia / Bo-Peep

2020

2020/02 No Guns Life
2020/04 Jibaku Shōnen Hanako-kun

MANGAFAN **mangafan.hu/webbolt**

Pótold be hiányzó számaidat a Mangafan webboltból vagy rendezvényeinken! Megszokott akcióink (3-at fizetsz, 4-et vihetsz, 6 régi Mondo csak 2000 Ft-ért) továbbra is élnek!

© Aidairo / SQUARE ENIX "Jibaku Shōnen Hanako-kun" production committee

地縛少年 花子くん

TRAILER

MONDO

Mondo – Animés-mangás-japán kultúrás betevőd minden páros hónapban!

A júniusi szám várható tartalmából*:

Somali to Mori no Kamisama

Történetünk egy különös, természetfeletti lények által benépesített világban játszódik, ahonnan az emberek már szinte teljesen eltűntek. Egy gólem azonban rátalál egy apró embergyerekre, Somalira, akit magához vesz, és együtt indulnak el, hogy előkerítsék a gyermek szüleit. Útjuk során azonban számos veszély, érdekes kaland és új barátok várják őket. De ezek pontosan hogyan is forgatják fel az életüket, illetve furcsa párosunk végül célba ér? A júniusi számban mindennek a végére járunk!

A tenger asszonyai

A szabad tüdős merüléssel halászó nők Japánban és Koreában is a kitartás és az erő szimbólumai, akik gyakran fő kenyérkeresőként tartották el családjukat a napi akár százszori merüléssel. A kemény, embert próbáló munka gyökerei a régmúltba vezetnek, amikor még férfiak is felöltötték a hagyományos búvár öltözetet. Hova lettek a teremtés koronái? Miként élnek ma a tenger rettenthetetlen asszonyai? És hol találkozhatunk velük élőben, vagy akár a tévé képernyőin? Júniusban mi is a felszín alá merülünk!

Kyochuu Rettou

Egy rosszul elsült iskolai középiskolai kirándulás. Lezuhant repülő, fülledt meleg, hatalmas pára... és még hatalmasabb rovarok. A segítség pedig csak három nap múlva érkezhet leghamarabb. Addig pedig túl kell élni bármi áron, vagy a hatalmas izgága ízeltlábúak megcickándozzák a túlélőket. Igen, hölgyeim és uraim, ez bizony egy retroshock! (Bocs, Keny.) De egy 70 éves szörnyfilmes recept modern köntösben vajon kellően szórakoztató tud lenni manapság?

Pet

Pszichológiai sorozatokból kevés van. Jó pszichológiai sorozatokból pedig annál is kevesebb. Vajon a Pet képes volt egy nagyobb és komplexebb világot felépíteni abból, hogy hősei képesek mások emlékeit manipulálni egy titokzatos cég bűnös tetteinek elleplezése céljából? A sorozat hangulata már az első résztől egy élvezetes, de egyúttal komor történetet sejtetett – pláne a Tokyo Ghoul, a Psycho-Pass és a 91 Days animék openingjét is éneklő TK-val a fedélzeten. De vajon beváltotta a hozzáfűzött reményeket?

Mirai Shōnen Conan

Következő számunkban részletesen kivesézzük azt az animét, ami még a Miyazaki/Ghibli rajongók radarjairól is gyakran lemászik valamilyen érthetetlen oknál fogva. Bizony, a nagy öregnek volt egy sorozata is, méghozzá nem is akármilyen, ráadás pedig, hogy ezt bőven a nagy filmes munkássága előtt készítette. A Mirai Shōnen Conan a 70-es évek egyik legmeghatározóbb címévé vált, a retró rajongók figyelmébe kiváltképp ajánljuk.

Majutsushi Orphen Hagure Tabi

Az egyik legígéretesebb feketemágus szakmát és nevet váltott, most abból él, hogy pénzt ad kölcsön másoknak. A gyökeres átalakulásra azért volt szüksége, hogy az öt évvel ezelőtt a szeme láttára sárkánnyá vált testvérét megtalálja, és visszaváltoztathassa. Útközben különféle (nemcsak emberi) társak is csapódnak hozzá, ráadásul világának több titkába is belebotlik. Hogy ennyi elég-e ahhoz, hogy ez a remake (újra) sokakat ültessen a képernyő elé, azt a következő számban alaposan megvizsgáljuk.

Darwin's Game

A Mirai Nikki, Btooom! és a Battle Royale után, itt egy újabb survival game-es sorozat, amiben egy mobil játék rángatja be gyilkos világába a túlélni vágyó játékosokat. Legalábbis ezzel a felütéssel indít a kígyóharapásért cserébe extra képességeket is adó Darwin's Game. A cím pedig utal is a játék mibenlétére: itt csak a legerősebb maradhat életben Darwin természetese szelekciós elmélete mentén. Vajon egy újabb kissé hárembe hajló, eye candy sorozattal van dolgunk, vagy a Darwin's Game több ennél?

+ AJÁNDÉK MINI POSZTER!

*A trailerben feltüntetett tartalom csupán tájékoztató jellegű, a tartalomváltoztatás jogát fenntartjuk.

...ÉS MÉG EGY CSOMÓ MINDEN MÁS!

MONDO JAPAN IS HERE

mondoweb.hu :: facebook.com/mondomagazin :: youtube.com/mondocon :: instagram.com/mondo_hq

PS4 Pro

JÁTSSZ ONLINE
PLAYSTATION PLUS TAGSÁGGAL

NIOH 仁王 2

ENGEDD SZABADJÁRA A BENNED REJLŐ SÖTÉTSÉGET

18 www.pegi.info

4K HDR